No.134
OCTOBER 1999



Art Director
加藤　恵　MEGUMI KATO

Designers
エステム
谷本 里奈　RINA TANIMOTO
石井 充子　MITSUKO ISHII
小林 慶一　KEIICHI KOBAYASHI

Photographers
大内 政典　MASANORI OUCHI
山本 季之　TOSHIYUKI YAMAMOTO
斉藤　泉　IZUMI SAITO
渡辺 京子　KYOKO WATANABE
赤羽 真也　SHINYA AKAHANE

Stylist
黒田 多美子　TAMIKO KURODA

Editor in Chief
豊岡 昭彦　AKIHIKO TOYOOKA

Senior Editor
丸山 隆章　TAKAAKI MARUYAMA

Managing Editor
今井 健史　KENJI IMAI
南波 俊幸　TOSHIYUKI NANBA

Associate Editors
森谷 一敏　KAZUTOSHI MORIYA
高橋　誠　MAKOTO TAKAHASHI
岡本　浩　HIROSHI OKAMOTO
塩崎 泰三　TAIZO SHIOZAKI
山口　愛　AI YAMAGUCHI
雨宮 秀樹　HIDEKI AMEMIYA
渡邊 邦子　KUNIKO WATANABE

Editorial Staff
ランディング
インフォメディア

Publisher
大村 巌　IWAO OHMURA

CONTENTS
MACLIFE



CONTENTS

MACLIFE

NewsArea

Review

LifeStyle & Entertainment

FreeWare

Business & Programming

Departments

特別付録『CD-ROM MACLIFE No.134』
Linux for PPC 2.0J MACLIFE Special
セレモニー・オブ・イノセンスデモ版ほか

月刊マックライフ　1999年10月号（No.134）
平成11年10月18日発行 第11巻第10号通巻128号
定価 980円（本体933円）
発行／株式会社エクシードプレス
発売／株式会社ビー・エヌ・エヌ
〒102-0074　東京都千代田区九段南2-7-6
相互九段南ビルディング

編集部　TEL 03-3238-9261／FAX 03-3238-9584
販売部　TEL 03-3238-1622／FAX 03-3238-1324
広告部　TEL 03-3238-1623／FAX 03-3238-1324
印刷／図書印刷株式会社



Cover Design：
MEGUMI KATO

Cover Photo：
MASANORI OUCHI

Stylist：
TAMIKO KURODA

表紙協力：
（株）タナ　RV事業部
埼玉県新座市大和田4-15-2
TEL. 048-481-6462

http://www.ask.ne.jp/~tanarv/

AIRSTREAM Bambi 1962
（ヴィンテージモデル）

P.39 CoverStory参照



AIRSTREAM Bambi（エアストリーム　バンビ）1962年モデル トラベル・トレーラー

Home to go.

飛行機のようでもあり、宇宙船のようにも見える乗り物がなにかおわかりだろうか？　世界最高のトラベルトレーラーAIRSTREAM（エアストリーム）のBambi 1962年モデルだ。ぴかぴかに磨き上げられた何枚ものアルミの板を組み合わせた車体。航空機の工場に勤めたことがある創設者Wally Byamによってデザインされた車体は、走行時には空気抵抗が少ないために、横風に対しても安定し、燃費も20%もよいという。

AIRSTREAMのデザインの中には、iBookと同時に発表されたAir Portに共通するアメリカンデザインのにおいが充満している。

iBookが、iMac to goというコンセプトだとすれば、AIRSTREAMはさしずめ、Home to goというコンセプトだろうか？



宇宙船に乗り込むようなわくわく感のあるドア。扉の向こうには「我が家」のような快適さがある



AIRSTREAM Bambiの現在のモデル。往年のヴィンテージモデルの味わいは薄れたが、居住性は格段にあがった

表紙協力：
(株)タナ　RV事業部
埼玉県新座市大和田4-15-2
TEL. 048-481-6462

http://www.ask.ne.jp/~tanarv/

AIRSTREAM Bambi 1962
（ヴィンテージモデル）

表紙で撮影した62年モデルは、(株)タナ社長の田中孝一氏個人の所有物で、販売はされていない。

現行モデルのBambiは、2人用で、本体価格595万円。車内はクルーザーのようにコンパクトにまとめられている。タナRV事業部では、車体幅を日本の公道に合わせて変更して輸入しているため、もちろん日本国内でも牽引して走ることが可能だ。

本体以外に、電動ジャッキ（9万8000円）、予備タイヤ、排水ホースなどの備品が必要だ。もちろん、牽引用の車両が必要なことはいうまでもない。

Bambiのほかに6人用のSafari（サファリ）　本体価格695万円がある。

BREAK SHOT!

essay

柳の下にドジョウは何匹？

窓に見ゆ、隣は真似をする人ぞ しんく・あ・りとる 物をこそ思へ

柿本人真似

まつくやまとうた

文・絵●H・Oタニ



今回の詠み人は、マネ好きた。
詠み人にも、真似ばかりせず
「少しは考えろ」といいたい。
「Damn！」とは「あほな！」の意。

詠み人…「柿本人真似」(かきのもとの
ひとまね)
盗作家。代表作「サラダ記念樹」

海の彼方、アメリカのボストンでは、「DUCKTOURS（ダックツアーズ。www.bostonducktours.com)」なるものが人気を呼んでいる。第２次大戦の米軍上陸艇（水陸両用車）をレストアし、市内の観光バス代わりにしているのだ。それだけでも目を引くが、楽しみは途中、市内チャールズ川にザブンと突っ込み、遊覧船として周遊することだ。車上からは、ことあるごとに見物人に向け、乗客全員で声を合わせ「クヮックヮッ」と、アヒルのまねをする。こんな人を食ったアイデアが、大ヒットしている。

ところが、近くの海岸で「モビーダック」なる商売が始まった。アイデアを拝借したのだろうが、似て異なる安っぽい水陸両用車を使っているために、陳腐・チープな印象は否めない。優れたアイデア、コンセプトは真似されやすいが、どんな世界にも亜流は付き物ということか。

話は変わるが、「E-Power」「e-one」というコンピュータが発表された。「e-one」の方は、もうすでに店頭に並んでいるらしい。幸いにも、実物を見る機会に恵まれず、新聞広告やインターネットでの情報しか見ていないが、この「E-Power」「e-one」同志が似ているので、両社間で意匠権の侵害の訴訟でも起こるのではと、外野ながら心配である。

双方一歩も譲らず、なんて事態になれば喧嘩両成敗で、両方とも販売中止！という事態にもなりかねない。そうなったら、大変結構な……いや、大変残念だ。

どの製品かは忘れたが、社長各氏が並び「パソコンは、マネでなくちゃ、ね。」と大きく書いてあった新聞広告を見たような気がする。最後の「ね。」に確信犯の自信がうかがえた。コピーの方はうろ覚えで、間違っているかもしれないがご容赦願いたい。

似てるついでに、OSは「Mac OS」ならぬ「MACOS（マッコス)」搭載とか、色名も怪しげな説明書にありがちな、ひらがなカタカナの誤用を装った「ブノレーベリー」「タソジェソン」「ストロベソー」「ウイム」「グレープ」にするとか、「Think a little.（少しは考えろ)」キャンペーンで、真似たポスターを作り、マックユーザーに買わせてしまうとか、そんな度量が欲しかった。

まあ冗談はともかく、アップル社の方でも法的な対応を始めている。以前のWindowsに対する「ルック＆フィール」問題の二の舞は避けたいものだ。迅速、且つ、納得のいく結果を期待したい。

そうすると、結論が出るまでの間、我々はどんな対応をすれば良いのか？　叩く、蹴る、投げる……そんな野蛮なことをしちゃあいけません。マックユーザーは、紳士淑女たるもの。「E-Power」「e-one」を見かけたら、こう言ってやろうじゃないか。

「クヮックヮッ」と！

BREAK SHOT! essay

最強のマシンはユーザーが決める！



観客の見方が監督の戦略を変えさせることだって、十分にあり得るのだ

姉歯 康＝ライター

この号が出るころにはセリエAが開幕しているはずだ。私はサッカーが好きなのだが、実は「世界最高峰」といわれるセリエAを見ても、ピンと来ないことが多い。私にとっての究極のサッカーは、1982年のW杯のブラジルチームであり、それ以上のものを見たことがないのである。ジーコ、ソクラテス、ファルカン、トニーニョ・セレーゾという黄金カルテットに加えて、「史上最強のレフトバック」ジュニオールがいる夢のチームだった。パス交換そのものが芸術的であった。

しかし、誰もが優勝すると思っていたブラジルは、2次リーグで伏兵イタリアに敗れる。当時のイタリアは、しっかり守備を固めてカウンター一発で勝負するという「伝統的なイタリア」で、私にとっては面白くなかった。結局、そのイタリアが優勝してしまう。

それを機に、かどうかは知らないが、世界のサッカーも変わっていった。今は勝利至上主義。「攻撃型」とか「守備型」とか、古典的な分け方ができるチームは少なくなり、プレスして相手にスペースを与えず、戦術と総合力で勝負するというのが、「グローバルスタンダード」になっているようだ。

パソコンの世界においても、どのメーカーも総合力勝負に走っている。「Macはマルチメディアさえできれば」「Windowsはビジネスさえできれば」と思っているユーザーがいたとしても、アップルやマイクロソフトは、そうは考えない。そして、あらゆる分野で競争するものだから、結果として差がなくなってきている。マシン本体については、デザインの話を除けば、どれもが速い、大容量、安い、便利に向かっている。

その流れ自体は当然の成り行きである。アップルが「コンシューマーとプロフェッショナル」「デスクトップとポータブル」と分類したところで、スペックそのものが似かよってくるのは致し方ないところだ。あの分類はアップルの一つの提案、戦略であり、製品ラインをスリム化する上での分かりやすい説明でしかない。だから、登場時期によってはコンシューマー向けのほうがプロフェッショナル向けより速いということにもなるが、それは時代の流れだからしかたがない。

そう考えると、ユーザーがあの分類に対して必ずしも忠実である必要はないのではないか？　初心者が青白G3を買ってもいいし、据え置き用にiBookを買ってもいいのだ。

iBookに関しては「家庭や教育市場向けに開発された」という話がある。確かにそうだと思うが、日本人にとって、どうも「教育市場」というのがイメージしにくい。ならば、無理してイメージせずに、「自分ならどう使うか」だけを考えてみてはどうか？　電車で使っても、ビジネスで使ってもいいのだ。

「○○向け」というのは、あくまでもメーカー側の販売戦略である。ユーザーはそこに縛られないでほしい。観客（＝ユーザー）はどの試合のチケットを買ってもいいし、入場さえすれば、フォワードを見ようが、キーパーを見ようが、自由なのである。

監督と観客で見方が違うのは当たり前の話。それでも、スポーツの場合はチームが勝てばいいが、パソコンの売上の場合は観客動員数がそのまま勝敗となる。観客の見方が監督の戦略を変えさせることだって、十分にあり得るのだ。

かつてのPowerBook 2400は、日本人観客の声が届いた結果、生まれた製品である。ユーザーのさまざまな声がアップルに届けば、第2の2400が生まれるかもしれない……と期待する一方で、「でもグローバルスタンダードでないと勝てないかも」「そんな簡単に考えを変える監督はダメだ」とも考えてしまう、今日この頃である。

MP3プレイヤーのSKIN上で咲き乱れるマンガ・アニメのキャラクターたち

森本真也＝職業音楽屋



イラスト●益田賢治

MP3ほど、各方面に過剰な反応を巻き起こしたフォーマットは、近年なかったのではないだろうか？ 音質に対してのファイル容量の小ささを武器に、アメーバ並みの繁殖力をもってインターネット上に広まったMP3だが、その音質に関してもより優れたエンコーダーが登場してきている。また、QuickTime 4がMP3に対応したことによって、今後ますますポピュラーなフォーマットとなりそうな感じだ。

……な〜んてマジメな話題は、きっとこの号の「MP3」特集の方で、誰かが書かれるだろう（他力本願）。ここでは、本筋からは敢えて目を逸らし、MP3の周辺に潜む「あなたの知らな（くてもよ）い世界」をサクッとご紹介するのでお立ち会い。知るは一時の恥、知ってしまえば末代までの恥、泣きたくなったらいつでも泣いてね。

MP3の総本山（?）「mp3.com」名物といえば、何と言っても「Weekly Bottom40」だろう。読んで字の如く、「Top40」と対をなす「ケツから数えて40」ということだが、これがアツい！　大体、Bottom40などという「誰もが考えるが決してやらない」ことを、臆面も無くやってのけたその度胸に乾杯だ。

さて、Top40ではもちろん大いにクオリティの高いモノが聴けるが、それは概ね普段から耳慣れたサウンドだったりする。その点、Bottom40はまさにみそっカス。まるで、流しそうめんの切れっ端のように、箸にも棒にも掛かりそうにもない素晴らしいサウンドの数々が、あなたの耳へさらさらと流れ込み右脳を直撃する。そのクオリティは、「音楽イカモノ喰い」を自称する我が友人のお墨付きだ（笑）。はっきり言ってこんなモノ、ここ以外ではまず耳にすることはできませんぜ。MP3という技術があって、普段はまず耳にし（たくも）ないサウンドが、我々の元に届けられたことにこそ意義がある。まずは、だまされたと思って一度聴いてみてほしい、きっと後悔するから。

お次の話題は「SKIN」だ。と言っても、男性用避妊具のアレではなく、MP3プレイヤーの操作パネルのデザイン、いわゆる「ガワ」の話しである。もっとも、前者もコトに及んでは重要だが、それについての説明は割愛します。

さて、モノがMP3プレイヤーのガワであるSKINは、そのデザインと機能性両面が問われる。海外のMP3関連のサイトなどを見てみると、思わず「Coooool!」と唸ってしまうような、カッコイイSKINがしのぎを削っている。まさに、究極の機能美とでも言おうか。

もちろん、我が国も負けてはいない。しかも、こちらはきわめて「日本的」な発展を遂げていて、日本が世界に誇る「マンガ・アニメ文化」とくっついてしまったのだ。いや、これは冗談ではなく、日本のマンガ・アニメは海外で非常に高い評価を受ける、今や日本が誇る文化といってもよい。そのマンガやアニメのキャラクターたちが、MP3プレイヤーのSKINの上に百花繚乱咲き乱れているのだ。カッコイイ！

しかし、この状況は人によっては奇異なものとして映るらしく、「これは一体何だ？」と尋ねられたことがある。それは、いうならば「REMIX」だろう。

音楽でもREMIXが、ひとつのジャンルとして確立されている現在、きっとこれはマンガ・アニメ文化のREMIXなのだ。そう考えれば納得がいく（かもしれない）。ただ、MP3自体が著作権問題の議論を巻き起こした中、こちらも大いに著作権問題を巻き起こしかねない。これを機に、正常な形で議論されればいいのだけど。

何にしても、今が旬のMP3、あなたはもう召し上がりましたか？　MP3甘いか酸っぱいか、さてさてお味は如何に。

Who's who

藤谷美和子さん

Miwako Fujitani

女優

「セレモニー・オブ・イノセンス
～グリフィンとサビーヌの不思議な文通～」
発売記念インタビュー

「とにかく、この作品に触れて、感じて欲しい」



女優の藤谷美和子さんが、イギリスの絵本作家ニック・バントック原作の「グリフィンとサビーヌの不思議な文通」を元にしたCD-ROM作品「Ceremony of innosence〜セレモニー・オブ・イノセンス〜」に声優として挑戦した。この作品はピーター・ガブリエル率いるReal Entertainmentが製作したもの。ミステリアスなストーリー展開で、紡ぎだされる大人の愛の物語の難しい役どころをどのように演じたのか？　また、この作品の魅力はなにかを聞いてみた。

■今回、「セレモニーオブ・イノセンス」で声だけの難しい役に挑戦したことについて

藤谷●子供向けのCD-ROMをアテレコしたことはありますが、今回のような大人向けの作品に出演したのは初めてです。私はこの「セレモニー・オブ・イノセンス」という作品に今回、挑戦できたことを誇りに思います。

　この物語は、見終わった後に、自分なりの物語を続けることができるのです。人はそれぞれ個性があって、タイプも違うし、考え方も違う。ある人は、この作品の登場人物のグリフィンの性格にに、自分はとても近いと言い、また別の人は、この作品をまったくわからないと言ったりします。なぜその違いが出るのかは、受け取る側の性質や性格、今までの経験、感じ方、それらのものにとても左右されるからなんですね。この作品がすんなり自分の中に入ってくる性質を持っている人は、この作品の枠で繊細でミステリアスな、理屈を超えたところの感覚をすぐ受け取ることができるでしょう。でも、もしそういう感覚を持っていないと、深いところがあることすら気づかないで終わってしまう。深海の中に潜って、何かを見つけるということはさらさらできないわけです。

■アート性について

藤谷●この作品の中で出てくる言葉に「夢は絵で見るもの」という言葉があるのですが、画面上の葉書一枚の中に、いろいろな仕組みや意味が隠されている。いわば情報の送り手と受け手の中にたくさんの思惑があって、手探りで進んでいくのです。テレビの世界は平面ですが、それなりに工夫を凝らしています。コンピューターの世界は、私個人の感じでは最初はなんだかとても、文字の世界のような気がして、実はがっかりしていたところもありました。ですが、そんな時に「グリフィンとサビーヌ」という作品に出会って、自分の心を映し出したり、受け手の心との微妙なやりとりが画面上でもできるということを発見したのです。文字だけでなく、グラフィックも駆使して、コンピューターの世界でそういうことができるのだと知って、とっても嬉しかったのです。そこにはイマジネーションが無限に広がっていく世界がありました。テレビの世界では、評論とか評価とか、逆に自分のイマジネーションがメディアによって規制されていくようなところがあります。その部分が、この作品では逆に広がりを持たせるようにしてくれています。絵、文字、写真、映像、すばらしい音楽、すべてを使って、たくさんたくさん語りかけてくれるのです。そこで、一枚の葉書は、ただの一枚の葉書ではなくなるのです。

■サビーヌを演じるにあたって

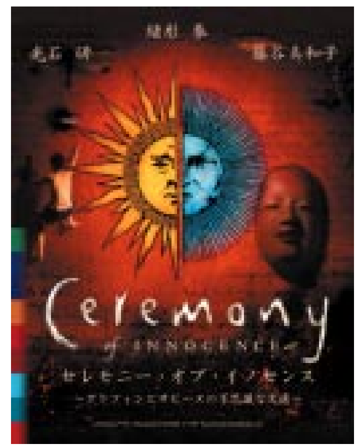
藤谷●限られた空間と時間内で、たくさんの意味を込めた言葉を話すということは難しかったのですが、やりがいがありました。微妙なニュアンスを伝えきれないのではないかと思ったりもしましたが……。微妙な感情の揺れが声にちゃんと出るかどうか心配だったのですが、逆に顔が見えなくてよかったというところもありました。

■読者に向けて

藤谷●私はこの作品はストーリーが人を完全に支配するように作られている作品ではないと思います。つまり、「こう観てください！」というのがないのです。画面上でマウスを動かしながら、この作品に惹きつけられている「自分自身」の不思議さを感じてもらったらいいな、と思います。私は魚座なのですが、魚座の人から是非観て欲しいのです（笑）。なぜかというと、3月に生まれるということは、日本ではクラスで一番年下なので、周りの人の状況を観ながら、「なんだろ？なんだろ？」と思いながら生活しているので、ぱっと渡されたものに抵抗力もないのです。だから、物事にすんなり入っていけるのです。

　星占いを見る、というのも、この作品に触れるということに似ています。信じる信じないは別として、いく通りもの解釈ができるメッセージがそこにはある。無視することも可能かもしれない小さな小さな、でも無限の広がりを持つメッセージがどこからか送られてきて、それを受け取れる自分が存在するというのはとても素敵なことです。

　とにかくこの「セレモニー・オブ・イノセンス」は、大人なら見なくちゃ損ですね（笑）。この作品は一生残しておきたい記念碑的作品です。私は今まで映画やテレビの与えられた世界を見てきましたが、そこではかえって想像力を持つと話が違って見えるという難しいジレンマがありました。でもこの作品の世界は、そういうものに収まりきらないのです。音楽も魂が揺さぶられるようで、それがストーリーや、観る側の心情を盛り上げています。とにかく、この作品に「触れて、感じて」欲しいです。



「セレモニー・オブ・イノセンス〜グリフィンとサビーヌの不思議な文通」

イギリスの絵本作家ニック・バンドック原作の話題のマルチメディア作品
問い合わせ先●フォトン・ラボ有限会社
03-5456-9322
http://www.photon-lab.co.jp/

※詳細は次ページからの紹介記事を参照！

●藤谷美和子さんのプロフィール

生年月日：1963年3月10日
出身：東京

＜フィルモグラフィー＞
1984「海燕ジョーの奇跡」 藤田敏八監督
1985「それから」森田芳光監督
1986「道」蔵原惟光監督
1988「悲しい色やねん」森田芳光監督
1989「ラッフルズ・ホテル」奥山和由／村上龍監督
1992「寝とられ宗介」若松孝二監督
1992「女殺油地獄」五社英雄監督
＜その他＞
・TVドラマ
「雪女」「そのうち結婚する君へ」
・レコード
「愛が生まれた日」「スペアキー」「BELIEVERS」

撮影協力：備前珈琲店
03-5488-1651

ピーター・ガブリエル製作総指揮の大人の感性に訴える、幻想的でミステリアスなマルチメディア作品

セレモニー・オブ・イノセンス

～グリフィンとサビーヌの不思議な文通～

開発元：Real World Multimedia Ltd.／日本語版開発元：フォトン・ラボ有限会社／http://www.photon-lab.co.jp/
日本語版発売元：フォトン・ラボ有限会社／TEL：03-5456-9322／Feral Entertainment Ltd.／5,800円／Mac&Win

ミステリアスな物語。臨場感溢れるナレーション。美しいグラフィック。インタラクティブなアートワーク。印象的な音楽。すべてがバランスよく融合した、今までにはない大人の感性に訴える幻想的なマルチメディア作品。それが、「セレモニー・オブ・イノセンス　～グリフィンとサビーヌの不思議な文通」だ。英国ロックミュージシャン、ピーター・ガブリエル率いるリアルワールドマルチメディアの最新にして最後の作品でもある。すでにアメリカ、ヨーロッパ、オーストラリアでは、数々の賞を受賞するなど、高い評価を得ており、新たなるマルチメディアの可能性を示唆する質の高い作品だ。



※本誌付属CD-ROMにサンプル版を収録

愛とミステリアスな物語

「セレモニー・オブ・イノセンス　～グリフィンとサビーヌの不思議な文通」は、11カ国語に翻訳され、全世界で300万部も売れた、ニック・バントック作「不思議な文通　グリフィンとサビーヌ」三部作（日本では、河出書房新社より出版）が原作。物語は、ロンドンに住む一人のアーティストと南の島に住む女性との58通にもおよぶポストカードや手紙のやり取りで進行していく、ミステリアスなラブストーリー。

CD-ROM版は、このバントックの物語に、時折、イエイツの詩を織り込みながら、「The Falcon」「The Gryphon」「The Sphinx」の3つのパートで再構成している。さらに2人の心理を描き出すアートワークとアニメーション、エスプリに満ちたインタラクティブ性、重厚な音楽、そして臨場感溢れるナレーションがこの物語をドラマティックに演出し、原作とは違った感動を与えてくれる。

この作品は、ラブストーリーであって、単なるラブストーリーではない。幻想的で、ミステリアス。男性、女性を問わず楽しめる、大人の感性に訴える作品となっている。

物語の始まりは…

物語は、ある日突然、ロンドンでポストカードの制作をしているアーティスト、グリフィン・モスの元に謎めいた1枚のポストカードが届くところから始まる。

差出人は、南の島に住むサビーヌという見知らぬ女性。誰にも見せたことのない、制作途中のポストカードに対する感想が綴られた手紙。「なぜ、彼女がこのことを知っているのか？」とまどいを覚えながらも、返事を書くグリフィン。こうして、2人の不思議な文通が始まる。

サビーヌは、遠い南の島に住む。しかし、彼女にはグリフィンの描く絵が見えるという。自分の内なる世界に見知らぬ存在が突如入り込んできたことにとまどいを覚えながらも、謎を解こうとするグリフィン。ミステリアスな絆で結ばれたお互いの存在を確認している過程で、サビーヌとグリフィンはいつしか惹かれ合っていく……。



物語は、58枚の手紙とポストカードのやり取りによって進行する。CD-ROMでは、間にイエイツの詩を挟んだ「The Falcon」「The Gryphon」「The Sphinx」の3つのパートで構成されている



原作：河出書房新社刊（03-3404-1201）「グリフィンとサビーヌ　不思議な文通」三部作／各2,500円

手紙の朗読

登場人物は、サビーヌとグリフィン、フロラッティの3人。英語版では、イザベラ・ロッセリーニ、ポール・マッガン、ベン・キングスレイと、豪華な顔ぶれが、それぞれの手紙を朗読している。日本語版では、手紙やポストカードの書面は英語のままだが、朗読は吹き替えられている。声の出演は、サビーヌ役：藤谷美和子、グリフィン役：光石研、フロラッティ役とイエイツの詩の朗読：緒形拳。英語版に負けず劣らず豪華なキャスティングだ。

一風変わった操作方法

物語は、手紙やポストカードを読むことで進んでいくのだが、手紙の内容を読むための操作が、とても面白い。それぞれのポストカードごとにいろいろな仕掛けが用意されおり、物語のミステリアスな効果を高めるために一役買っているのだ。

このCD-ROMでは、そっと押したり、カーソルを重ねたりなど、いろいろな形でマウスを活用する。ときにはマウスポインターが消えたまま操作しなければならないこともある。

一番最初に表示されるポストカードの操作を紹介しよう。オープニング画面が修了後、オウムのポストカードが画面に表示される。マウスを動かしていると、画面に表示されたオウムがマウスポインターを食べてしまい、マウスポインターそのものは、画面から消えてしまう。そして、オウム自体がマウスポインターとして動くようになる。

マウスを左に動かすと、オウムが前進し、画面上に描かれた羽を押す。そして、押された羽が、ポストカードの左上に貼られている切手をめくり上げる。切手がめくられると、そこからひまわりの種がこぼれ落ちる。その種をオウムに食べさせようと、マウスを右に動かし、オウムを後退させる。ところが、右下に貼られた切手の中に描かれているオウムがそれを邪魔する。それでも、強引にオウムを後退させると、切手の中のオウムはポストカードの外に追い出される。マウスを下にドラッグして、ひまわりの種をつつくと、種が割れ、中から怪しい粉が吹き出し、オウムは宙に浮き上がる。そして、ポストカードが裏返り、朗読が始まる。

操作はこれだけではなく、いろいろなものがある。基本的なパターンというものはない。こういった手紙を読むための仕掛けを解読するのもこのCD-ROMの楽しむ方の一つと言えるだろう。

3年にも及ぶ制作時間

製作総指揮である、ピーター・ガブリエルは、「セレモニー・オブ・イノセンス　～グリフィンとサビーヌの不思議な文通」を製作





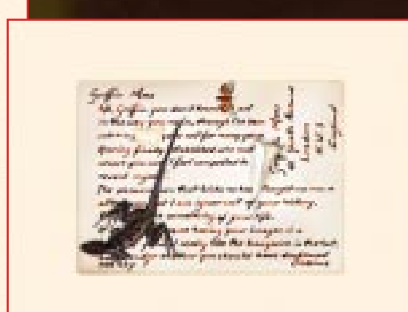


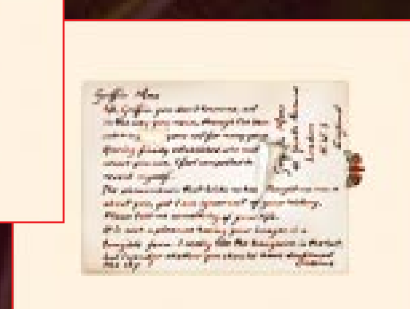
サビーヌからの最初のポストカード。サビーヌが住むシクモンとのオウムが描かれている。このポストカードでは、オウム自身がマウスポインターの代わりとなって、操作する



封書の宛名面に書かれた、Waterと文字ををクリックすると、水が球根にかかり、葉がにょきにょきとのびて花が咲く。そして、封書が裏返り、根が伸びてきて、手紙を開く







ポストカードに貼られた切手の中の蝶がマウスポインターになり、マウスを動かすうちにトカゲに食べられてしまう。すると、トカゲが脱皮し、紙を破ってトカゲは、紙を破ってポストカードの文面へと去っていく。ポストカードが裏返ると、そこには先ほどのトカゲが…。蝶のマウスを動かすと、トカゲは画面の外へと消えていく

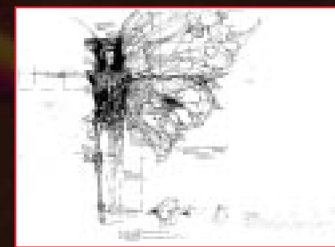


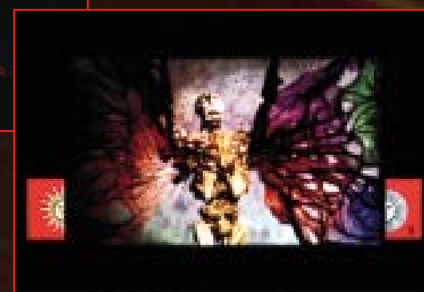
能面のポストカード（下）に登場する侍も実写映像が使われている。この侍は、イエイツの詩の朗読中に現れる。演じるのは、英国一の剣道の名手であるアレクサンダー・サーラ（左）。侍は自己の内にある守護者、内的強さを表し、それはサビーヌのようである





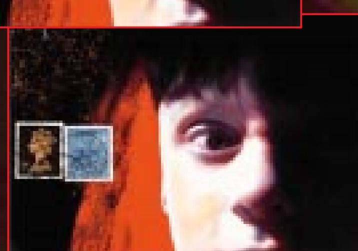
闇の天使は、模型を作って撮影され、画像処理されている。右上はその元となったスケッチ。右は作品内で使われた闇の天使のポストカードのキャプチャー











グリフィンがサビーヌに宛てた55枚目のポストカードの撮影風景（上）。原作では、目を開いた少年のパステル調のスケッチが描かれたポストカードだが、CD-ROMでは、少年の実写映像が使われた。最初は目を閉じている少年（右上）がマウス操作によって、驚いたように目が開く（右下）というアクションが起こる





オープニング画面で使われた、タイプを打つ、印象的なシーンの撮影風景。このタイプは、グリフィンがサビーヌに書く手紙のタイプに似せてある

するきっかけをこう語っている。

「サビーヌとグリフィンの本を贈られたのがきっかけで好奇心をそそられた。私が面白いと思ったのは、このファンタジーの恋愛、現実なのか、空想なのかが定かでない恋。当時、私は一度も会ったことのない女性と電話で、ある種恋愛をしていたんだ。実はサビーヌとグリフィンの本は、彼女が送ってくれたものだったんだ。なので、自分自身と比較できることも多々あった」。

CD-ROMの制作には、100人以上のスタッフと3年にも及ぶ月日が費やされている。

プレイしてみると、アニメーション、実写映像が多数盛り込まれ、非常に手の込んだ作品となっていることがすぐにわかる。すべてのグラフィックスが、綿密に制作されているので非常に美しい。見ているものを現実とは異なる別の世界に誘っているようにさえ思える。「制作日数3年」もすぐに納得することができる。

原作の絵本も美しく、見ていて飽きないものだが、CD-ROMでは、インタラクティブな部分にユーモアや物語とは違う謎が存在し、原作に忠実に制作されているにも関わらず、原作とはまた違った楽しみ方ができるようになっている。また、イエイツの詩の朗読や、グリフィンの心理を表す映像なども追加され、物語に深くのめり込んでいけるようになっている。これも原作者であるニック・バントック自身が制作に深く関わり、彼自身の作品をマルチメディア作品として進化させていくことに積極的であったということから実現したことなのだろう。

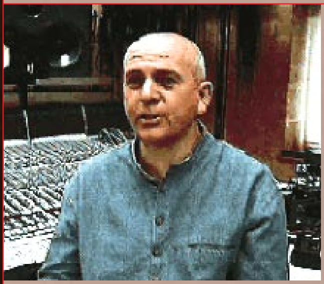
謎に満ちたラスト

このCD-ROMのラストの解釈は人によって驚くほど違う。各人の考えによってさまざまな顔を見せるのもこの作品の醍醐味だ。

これを読んでいるあなたはこの作品を見終わったらどんな感想を述べるだろうか？

自分の感性を信じて、どっぷりとこの作品の世界に浸って欲しい。きっと今まで自分でも気づかなかった発見に満ちた体験にすることになるだろう。　●村上みゆき

制　作　者　&　出　演　者　コ　メ　ン　ト



製作総指揮

ピーター・ガブリエル

1975年、ロックグループ「ジェネシス」から独立。以来、世界を代表するアーティストとして活躍。アルバム製作、コンサート活動、先進的なビデオクリップで数々の賞を受賞。10枚のソロアルバムで、世界中で2,000万枚以上のレコードセールスを記録。さらにWOMAD（world of Music,Art and Dance）創立、人権擁護活動、環境保護活動などの社会的活動への貢献でも知られている。

この作品ならではのクオリティとペースがあると思う。今までに自分が見たものすべてと、セレモニー・オブ・イノセンスは異なる。特にそのユーモアは独自のものだ。このCD-ROMの中に創られた世界は、ある種時間を超越した世界である。それが私の大好きなところだ。ある意味で、映画のように始まり、独自のテンポとスタイルで、物語を伝えていく。そして、どの時点においても物語に関わらないわけにはいかない。探検し、自分自身で発見していくのである。日本語版の出来にこちらのスタッフは皆、喜んでいる。自分たちの作品を他人の手に委ねるというのは非常に難しいものだが、私たちは今回の日本語版の仕上がりに大変満足している。緒形拳をはじめ、藤谷美和子、光石研のパフォーマンスは実に素晴らしい。私は日本語は話せないが、グリフィン。サビーヌ、フロラッティの人物像と物語のドラマチック性を強く感じさせてくれる。



原作・クリエイティブコンサルタント

ニック・バントック

1949年イギリス生まれ。画家、イラストレーター、作家、ポップアップ絵本作家。アートスクール卒業後、ロンドンで20年近く、本の装丁にかかわったのち、1987年カナダに移住。現在、奥さんと4人の子供たちとともにバンクーバー沖の島で暮らしている。

もしセレモニー・オブ・イノセンスがグリフィンとサビーヌから生まれなかったとしても、やはり自分はこのプロジェクトへの関わりに魅了されただろう。ブレインストーミングをしたり、アイデアをふるいにかけたりするうちに、徐々に現実になっていく日々は実に楽しかった。その結果は私の全ての期待を超えるものだった。



イエイツ詩朗読・フロラッティ役

緒形　拳

1937年東京都生まれ。1958年新国劇に入団し「遠いひとつの道」で主役デビュー。68年同劇団退団。個性派俳優として、映画・テレビで活躍し、日本アカデミー賞最優秀主演男優賞など数多くの賞を受賞。

「上手は下手の手本なり、下手は上手の手本なり」

世阿弥という人が優れた言葉を残して550年余もたつが、初心というものをいつまでも忘れないで死ぬまで表現という仕事をなりわいにして生きつづけたい。この仕事は自分の中の内なるものを興奮させてくれた。





グリフィン役

光石　研

1961年福岡県生まれ。1978年映画『博多っ子純情』（曽根中生監督）にて主役デビュー。『ピーター・グリーナウェイの枕草子』など話題作に出演多数。

以前ラジオで今回のような男と女のドラマに出演したことがあるが、その時は相手が見え、「距離感」がつかめた。しかし今回は手紙のやり取り。二人の距離感を表現することの難しさに不安を感じていた。目の前に相手がいないという不安が、集中していく内に心地よさに変わり、手紙を通して気持ちを伝えていく術が見えてきたような気がする。不安になって騒いだり、落ち込んだり、かと思えば急にはしゃいだり、そういう自分自身のグリフィンを元にグリフィン役になりきることができたのだろう。やっていて確かな手応えを感じた。この作品は「大人のための絵本」というか、本当に心理描写がよく出来ていて、人物の微妙な心の揺れ具合が面白かった。録音中、サビーヌ役の藤谷美和子さんと会わなかったのも良かった。単独で録っていったのが効果的だったと思う。サビーヌはつかみ所のない女性。こういう女性に実際に惚れるか、というと分からないが、確かに彼女の神秘的な魅力に惹かれるのも事実。またフロラッティの登場によって、ドラマが一気に盛り上がっていくのを感じた。知らない女性から葉書を受け取り、疑心暗鬼のうちに相手に会いたいと思う。しかし会いに行かず、逆に逃げてしまう。まるで彼女との距離を測っているような彼の心理と行動。この作品の面白さはまさにそこにあると思う。



サビーヌ役

藤谷美和子

東京都生まれ。代表作は「それから」「寝盗られ宗介」「女殺油地獄」などの多数の映画のほか、TV、歌など幅広く活躍。

感情が揺れ動かされました。文字から気持ちを推し量り、文章を消化し、表現する。表情を伴わない声での演技だからこそ声に心が響かなければ、という思いで挑戦しました。非常に難しいけれど、やりがいのある経験でした。自然の中で、岩が崩れ落ちるように、本質に少しずつ近づいていく面白さがこの作品にはあります。映像と文字、声など、すべての要素に共通のニュアンスを感じます。いろんな謎や見えない部分は人々をある種意図的に惹きつける巧みな演出のようにも感じます。

T O P I C S

Seybold Seminars SanFrancisco '99 レポート

PowerMac G4、ついに発表！

スーパーコンピューター並みのパワーを誇る「究極のPhotoshopマシン」



日本でも9月下旬より発売開始！





Seybold Seminarsは、MACWORLD Expoと違ってMacユーザーだけのイベントではないのだが、ジョブズ氏のスピーチ会場の雰囲気はいつものExpoとあまり違いが感じられないほど盛り上がっていた





PowerMac G4の側面。B&WのPowerMacG3では、中のG3というロゴがくっきりと浮かび上がるようになっていたが、G4ではそれがなくなった。ひょっとして汚れにくいようにとの配慮からだろうか？　おそらく残念に思うユーザーも少なくないのでは

8月31日にサンフランシスコで開催された印刷・出版関係の世界的展示イベント、Seybold Seminarsの基調講演で、Apple Computer社のiCEOスティーブ・ジョブズ氏は、ついにPower Mac G4を発表した。画像処理を意識した「究極のPhotoshopマシン」の登場に、会場から大きな歓声が湧いた。

スーパーコンピューターを G4チップに集結

午前９時過ぎ、いつものジーンズ姿で壇上に現れたスティーブ・ジョブズ氏は、まず最近のApple Computerの業績に触れ、QuickTime、そして10月から99ドルで発売開始予定のMac OS 9の説明へと進んだ。Mac OS 9には50以上の新機能が含まれるが、中心となるのは「Internet Co-Pilot」をテーマにしたインターネット機能の強化とマルチユーザーのサポートだ。Sherlock 2ではインターネット上でのショッピング機能を追加し、より使いやすく便利になる。さらに、ボイスプリント・パスワードやキーチェーンなど複数のユーザー間での共有も実現される。

実は、今回の基調講演ではiMacの新製品が発表されるのではないかという噂がしきりに流れていたのだが、予想とは違って“Pro Desktop”ラインの新製品、PowerMac G4が発表された。

ジョブズ氏が、「皆さんにスーパーコンピューターを提供しましょう」と、透明感あるシルバーで覆われたPowerMac G4を披露すると聴衆から歓声があがり、「Appleは、スーパーコンピュータをG4チップに集結した」と力説した。スーパーコンピューターで10億以上のフローティングポイント・オペレーションをすることをGigaflopと呼ぶが、PowerMac G4のコアであるG4チップは、Gigaflopを可能にし、スーパーコンピューターに匹敵する高度な能力を実現した。

G4チップの画期的なパフォーマンスの秘密は、128ビット単位で超高速にデータをプロセスできる「Verocity Engine」にある。ジョブズ氏の講演で定番となったIntelチップとの比較デモンストレーションでは、Vice PresidentのPhil Schillerと共に、IntelがPentium IIIで実際に行なったとされる同じテストを再現し、G4チップが2.9倍も高速であることを強調した。

３モデルで登場した PowerMac G4

PowerMac G4のラインナップは、400MHz、450MHz、500MHzの３機種。400MHzモデルは、64MBのRAM、10GBのハードディスク、CD-ROMを搭載。価格は1,599ドルで、講演当日から出荷を開始した。450MHzモデルは、128MBのRAM、20GBのハードディスク、DVD-ROMを搭載し、価格は2,499ドルで９月中に出荷開始予定。500MHzモデルは、256MBのRAM、27GBのハードディスク、DVD-RAMを搭載し、価格は3,499ドルで10月に出荷開始予定。上記すべてのモデルはFireWireポートを装備しているが、AirPortワイヤレスネットワーキングは450MHzと500MHzモデルのみオプションで追加が可能である。

基調講演も終わりに近づいたころ、ジョブズ氏は、「PowerMac G4の究極のコンパニオン」として、新しいPowerMac G4にマッチしたシルバーグラファイト仕様の22インチのLCDフラットパネル・スクリーン、Apple Cinema Displayを披露した。高画質を誇るApple Cinema Displayは、1600X1024ピクセルのレターボックス・フォーマットを採用。スクリーンの表示領域は24インチのフラットCRTディスプレーに匹敵するほど大きく設計されている。価格は3,999ドルだが、PowerMac G4 450MHzと500MHzモデルとのバンドルでのみ購入可能になる。また、在庫に制限があるため、Apple Storeからのみ、10月1日よりオーダーすることができる。

ジョブズ氏は最後に、パブリッシング関連の聴衆に向けて、Appleが高速かつ高品質な画像処理を追求している姿を強調し、２時間に及ぶスピーチを終えた。

（取材・文　小池直美）

シックな色合いで登場した、プロシューマー向けスーパーパソコン

PowerMac G4は、史上最強のパソコンである



旧型マザーボードの400MHzモデルとAGP搭載の450、500MHzモデル

Power Macintosh G4シリーズは、形はBlue & WhiteのG3と同じだが、色はグラファイト（黒鉛）と白と透明という、よりシックな、「プロ」をイメージさせるものとなった。そして、CPUには後述のPowerPC G4を搭載している。

G4シリーズの基本モデルとしては、CPUのクロック周波数によって、400MHzのFastモデル（1,599ドル）、450MHzのFasterモデル（2,499ドル）、500MHzのFastestモデル（3,499ドル）という3種類が用意されている。米国AppleStoreではすでにFastモデルが発売されており、Fasterモデルは1カ月待ち（おそらくは9月下旬〜10月初旬）、Fastestモデルは10月下旬出荷の予定だ。

AppleStoreでは、G3の時と同様にBTOによって好みのスペックのものを「組み立て購入」できるようになっているが、注意しなければならないのは、G4シリーズには2種類のマザーボードが存在し、その違いによって拡張性などが異なってくることである。

Fastモデルで採用されているマザーボードは「Yikes!」と呼ばれるもので、基本的に従来のG3シリーズと同じものである。つまり、Fastモデルに関しては、CPUが高速化したこと以外は、ほとんどG3と同じと考えていいだろう。

対してFaster、FastestモデルではG4シリーズ用に新しく開発された「Sawtooth」と呼ばれるマザーボードが使われている。こちらは、メモリのバンド幅が100MHzと、従来の3倍になっており、SDRAMについても1.5GBまでサポートしている（従来は1GB）。ハードディスクとしても、これらのモデルには7,200rpm、Ultra ATA/66が採用されている（Fastは5,400rpm、Ultra ATA/33）。

この他、グラフィックではAGP 2Xのスロットが用意されており、ここにはATI Rage 128が搭載されている。もちろん、速度もPCI版のATI Rage 128よりも高速である。また、このカードを搭載した機種でなければ、後述のApple Cinema Displayを接続することはできない。つまり、従来のPCIのATI Rage 128を搭載したFastモデルでは接続できないのだ。

改善されたUSBとFireWire

USB、FireWireに関しても、Faster、Fastestモデルでは若干の変更が加えられている。USBについては、2つのポートの速度がそれぞれ12Mbps、合計24Mbpsとなった。多くのUSB機器を接続したいユーザーにとっては朗報である。

FireWireについては、外部の2つのポートに加え、内部にも1ポートが加えられた。これでFireWire対応ハードディスクやMOドライブなどをマシンに内蔵できるようになった。

さらに、Faster、FastestモデルではiBookで話題になったAirPortのワイヤレスネットワークがサポートされている。iBookと組み合わせた無線LANシステムの構築が可能になるわけだ。

残念ながら、これらの機能はFastモデルではサポートされていないが、このモデルに関しては旧型のマザーボードを採用したからこそ、驚異的な低価格が実現したという事実を忘れてはならないだろう。

すべてのモデルに共通して加わった、地味ながら嬉しい機能が、「PowerBookスタイルのスリープ機能」である。スリープ時で6ワットレベルの電力消費に抑えてあるのだ。電源を切った状態であっても、コードを電源プラグに差していれば3ワット程度は消費するので、そう大きくは変わらないことになる。シャットダウンせずにスリープ機能だけを使うことで、起動の待ち時間を大幅に減らし、効率よく作業ができるようになるというわけだ。



「スーパーコンピューターは欲しくないですか？」で期待をぐっと高め、G4の驚異的なパフォーマンスを紹介したジョブズ氏。聴衆の拍手と歓声は一気に高まった



おなじみの4つのマトリックス。先頃iBookの登場で新ラインナップが完成したと思いきや、早くもプロ向けデスクトップの欄が更新されることとなった



スーパーコンピュータ並みの性能を持つので，兵器として扱いを受けるとアピールするG4のCMも上映された。今回は1バージョンのみだったが、ジョブズ氏は「もう一度見たい？」と会場に問い、反応がよかったので再度上映された



展示会場では、多くの人がG4に群がっていたが、高級感のあるシックなデザインと高性能で多くの人々がこの製品に満足していたようだ



本体内部にAirPortカードが実装可能に。450/500MHzモデルは133MHzのAGPバスを2つを装備している。ビデオカードはATI RAGE128を搭載している



デザインコンセプトはB&W G3と同じながら、トランスルーセントでクリアな「シルバー」と「グラファイト」になり、落ち着いた印象を受ける



フロントの取っ手部分にAirPort用のアンテナが組み込まれている



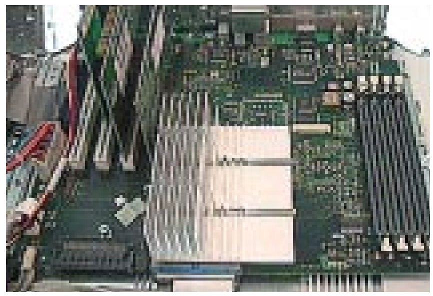
DVD-RAMは500MHzモデルのみ標準装備、それ以外はDVD-ROMが標準



側面を開くためのレバーも、ボディと同じカラーリングになっている



本体背面に設けられた拡張ポート類は、ついにADBポートが失われた以外、B&W Power Mac G3と配置、種類とも同じである



PowerPC G4プロセッサー用の巨大なヒートシンク（放熱器）が目立つロジックボード。ヒートシンク左下にあるのが、AirPortカード用のスロットだ

PowerPC G4 with Velocity Engineは Pentium III/600MHzの 3倍を誇るスピード

G3やG4のGとは、Generationの意味。PowerPC G4はApple、IBM、モトローラによる第4世代のPowerPCチップである。当然、あらゆる意味でG3を凌ぐパワーを持っているが、今回のPower Mac G4で採用されているのは、Velocity Engine（以前はAltivecといっていた）が搭載されたPowerPC G4である。そしてVelocity Engineこそが、G4シリーズのパフォーマンスアップの鍵を握っている。

Velocity Engineは、もともとスーパーコンピュータ用に開発されてきた128ビットのベクトル演算ユニットである。従来のG3では64ビット単位でのやりとりしかできなかったが、一度に扱えるデータ量が単純に2倍になったわけだ。さらに、マルチメディア系の処理を高速化するために、162の新しいインストラクションが加えられている。

G4は、浮動小数点演算でも優れている。これを表現するため、Jobsは基調講演で「1Gigaflop」と単語を用いたが、1Gigaflopとは、1秒間に10億の浮動小数点のオペレーションを行なうことを指す。G4では、ピーク時には4Gigaflopのパフォーマンスをたたき出すという。

Appleがインテルのベンチマークを使って行なった速度テストによると、PowerPC G4/500MHzは、インテルのPentium III/600MHzより2.94倍というパフォーマンスが確認されたという。　　　（文・姉歯康）

気になる対応アプリケーションは？

Velocity Engineの高性能をフルに活用するためには、アプリケーション側を書き換える必要がある。ベンダーの対応が気になるところだが、基調講演のデモでは、Adobe Photoshop、Terran InteracitveのMedia Cleaner Proといったアプリケーションに、G4用のプラグインを追加して走らせ、画像のフィルタリング、QuickTimeムービー圧縮などで、いずれもPentium IIIマシンの2〜3倍というパフォーマンスを示していた。

Photoshopのプラグインに関しては、G4マシンにバンドルされる予定である。また、すでにメトロワークスのCode Warriorのrelease 5では、すでにVelocity Engineがサポートされている。

今後は、主にグラフィック系のアプリケーションが続々と対応してくるものと思われる。



10月リリース予定のMac OS 9のプレビューも行なわれた。50以上の新機能の中から，「Sherlock 2」，ビルトインのネットワークブラウザー，インターネットを介したファイルシェアリングなど、9種の機能が紹介された



G4は出版以外にも、科学技術計算にも非常に有用であることを実演するために、リチャード・クランダル博士が登場。さまざまなデモでG4の圧倒的な早さを実証した



一旦終了したふりをして、ジョブズ氏が最後の最後に紹介した「Apple Chinema Display」。この時も場内から大きな歓声が上がった。これもまたスーパーなディスプレイである

T O P I C S

PowerMac G4、日本でも9月中旬から発売開始！

アップルコンピュータは9月上旬，米国と同様に、プロセッサスピードが400MHz, 450MHz, 500MHzの3種類の「Power Mac G4」を発売すると発表した。同時に、22インチの高性能液晶ディスプレイ「Apple Cinema Display」もAppleStoreのBTOオプションで購入できるようになるが、アップルではこれを「Ultimateモデル」と呼んでいる。

ただし、450MHz版と500MHz版とのオプションでのみ購入できるもので，小売店での単体販売は行なわれない。

各PowerMac G4の価格と出荷時期は，Power Mac G4 /400MHzが198,000円で9月中旬出荷，Power Mac G4/450MHzが318,000円で10月出荷、Power Mac G4/500MHzが428,000円で11月出荷の予定。Ultimateモデル /450MHzは816,000円，Ultimateモデル/500MHzは926,000円で、いずれも10月1日から予約開始の予定となっている。

	PowerMac G4 450MHz	PowerMac G4 450MHz	PowerMac G4 500MHz	PowerMac G4 Ultimateモデル450/500MHz
プロセッサ	PowerPC G4	←	←	←
クロック周波数	400MHz	450MHz	500MHz	450/500MHz
二次キャッシュ	1MBバックサイド(200MHz)	←(225MHz)	←(250MHz)	←(225/250MHz)
メモリ	64MB（PC100準拠SDRAM）	128MB（←)	256MB（←)	128/256MB（←)
	（3.3V駆動，バッファなし，64ビット幅，168ピン，サイクルタイム100MHz）			
DIMMスロット	4基最大1.5GB	←	←	←
ハードディスクドライブ	約10GB Ultra ATA/33	約20GB Ultra ATA/66	約27GB Ultra ATA/66	約20GB/約27GB Ultra ATA/66
CD/DVDドライブ	32倍速CD-ROM	DVD-ROM（DVDビデオ再生可能）CD-ROMを最大32倍速で処理	5.2GB DVD-RAM（DVDビデオ再生可能）	DVD-ROM/5.2GB DVD-RAM（DVDビデオ再生可能）
Zipドライブ	×	○	○	○
FireWireポート	2基（合計400Mbps）	2基（合計400Mbps）	2基（合計400Mbps）	2基（合計400Mbps）
USBポート	2基（合計12Mbps）	2基（各12Mbps、合計24bps）	2基（各12Mbps、合計24bps）	2基（各12Mbps、合計24bps）
ワイヤレスネットワーク機能	オプション不可	オプション	オプション	オプション
内蔵56Kモデム	○	○	オプション	あり／オプション
エネルギー消費効率	0.018	0.0025	0.0023	0.0023／0.0025
Apple Cinema Display	オプション不可	オプション不可	オプション不可	オプション
ドライブ拡張ベイ	ハードディスクドライブ拡張	←	←	←
	ATAドライブ（標準装備)、内蔵ATドライブを合計2基まで追加可能、内蔵SCSIドライブを3基まで追加可能			
通信機能	10/100BASE-T Ethernetコネクタ(RJ-45)内蔵			
ビデオ	15ピンミニD-Sub VGAコネクタ			
サウンド	16ビットステレオサウンド入出力用ミニジャック，44.1kHzのサンプリングレート、内蔵スピーカ			
グラフィック	ATI RAGE 128グラフィックカード、SDRAMグラフィックメモリ16MB搭載			
キーボードおよびマウス	Apple USB JISキーボード（2mケーブル），Apple USBマウス			
電力条件	電源電圧：115V AC (90V～132V AC)または230V AC（180V～264V AC）電源周波数：50/60Hz，単相、最大消費電力(モニタは含まず)：200W			
サイズ(高さ×幅×奥行き)	43.2×22.6×46.7cm			
重量	13.0kg（標準的な構成の重量。Zip、CD-ROM、またはDVD-ROMドライブのいずれか1つ、Ultra2 Wide SCSIハードディスクドライブ1台の重量を含む）			
価格	198,000円	318,000円	428,000円	816,000円／926,000円

最も大型で最も美しい液晶ディスプレイ Apple Cinema Display



解像度：1,600×1,024ピクセル、1,280×800ピクセル、1,024×640ピクセル、800×500ピクセル
外寸：47.9cm（H）×58.8cm（W）×21.0cm（D)。
重量：11.4kg

アップルはもう1つ、重要なハードウェアApple Cinema Displayを発表した。

22インチで最大で1,600×1,024ピクセル、1,670万色表示が可能な、市販のものとしては最大級のTFTアクティブマトリクスディスプレイである。表示領域は24インチのCRTディスプレイに相当し、いわゆるワイドタイプのディスプレイであるため、DVD Videoで扱われることのあるHDTV品質のMPEG-2ムービーもオリジナルのサイズで表示できるほか、ページレイアウトソフトで2ページ分をフルでディスプレイに表示することができる。輝度、表示速度に関しても従来のTFTディスプレイの2倍になっているという。

スペックだけを見ても素晴らしいが、デザイン的にもG4シリーズに合わせて洗練された形となっている。背面にはグラファイトカラーのアップルロゴが見える。

また、キーボード、マウスなどのUSB機器での使用を考慮に入れ、2ポートのUSBハブを内蔵している。

このディスプレイはAGP 2Xスロットを持ったG4シリーズでしか使うことができない。あくまでもハイエンド向けの限定生産であるため、日米ともApple Storeのみで扱われる。ただし、単体での発売は行なわれず、PowerMac G4の450MHzまたは500MHzモデルとのセットのみで販売される（10月1日より予約開始予定)。あくまでもハイエンドのグラフィックを扱うプロフェッショナル向けの製品ということなのだろう。



WORLD PC EXPO 99開催

iBookとPowerMac G4が日本鮮烈デビュー！

アップルコンピュータ原田社長　業界トップのパネルディスカッションでiBookの価格を発表

9月7日から9月11日までの5日間、幕張メッセにおいて「WORLD PC EXPO 99」が開催された。今回は、発表されたばかりのPower Mac G4に加え、iBookも日本で初お披露目となったため、アップルのブースがかつてない盛況をみせた。

出展社数が過去最高の744社にのぼり、今年もWORLD PC EXPOは多くの来場者で盛り上がっていたが、間違いなく、人が最も集まっていたのがアップルブースだった。日本初上陸のiBookになんとかして触れようと、行列ができていた。さらに、ブースの内側では新しいPowerMac G4シリーズに、大型液晶ディスプレイのApple Cinema Displayも展示されていた。いずれも、すでにWebなどで発表されているが、色、アクリルの質感などは、やはり実際に見ると写真以上に魅力的だ。特にApple Cinema Displayについては、来場者が「単体販売はしないのか？」といった質問が浴びせられていた。

G4マシンではFinal Cut ProによるDV編集の画面が多く見られたが、これは日本語版発売への布石だろうか？　来場者も興味深く見ていた。

iBookの本体価格は198,000円に決定！

他のブースでは、G3対応のDVカメラ「COMPACT MULTI DIGICAM NV-MG3」を発売したパナソニックが、G3を使ったDV編集に力を入れていたのが印象的だった。同社はFireWire対応16Gバイトのハードディスク（7,200回転）を参考出品していた。

プリンター関連では、ヒューレット・パッカードが両面印刷のカラーインクジェットDeskJet 970Cxiを発表した直後だけに、活気があった。このプリンターにカードリーダーを搭載した機種も参考出品されていた。

他に人気を集めていたのは派手な演出のデジカメ関連のブースだが、新製品という意味ではインパクトのあるものは少なかった。

来場者の割には呼び物が少ない会場であったが、その中でアップルのインパクトは際立っていた。会場で配られる紙バッグはiBookデザイン、会場をナビゲートするExpoナビはiMacで動くタッチパネルソフト、しかもその中ではQuickTime Streamingで会場の様子が見られる……。

名前はPCだが、まさにアップルづくしのイベントであった。

（取材・文：姉歯康）



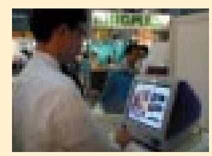




PowerMac G4本体とApple Cinema Displayも並べられ、多くのユーザーの関心を集めていた。本体のデザインとディスプレイの美しさはほとんどの人が称賛していた。プロのユーザーの間ではG3の登場時よりはるかに反応がいいようだ（上）。一方、iBookはその可愛らしい外観からか、予想通り女性の人気を集めていた



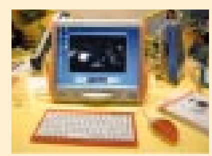
パナソニックのブースにあったDVカメラとFireWireハードディスク



会場の案内役は、タッチパネルシステムが組み込まれたiMac。QuickTimeのストリーミングを利用した会場内のライブ中継も



ヒューレット・パッカードは、発表したばかりの「970Cxi」のカードリーダー機能つきの製品を参考出展（Windows版だが）。スマートメディアとコンパクトフラッシュを直接読み込むこともできる



台湾の家電メーカーの日本法人燦坤日本電器が初公開した「U-stylish」（来年1月発売予定）。これもiMacクローン？

アップルコンピュータ原田社長　業界トップのパネルディスカッションでアップルのリーダーシップを強調

同時に、iBook本体価格は198,000円、AirPortベースステーションは38,000円、AirPortカードは12,800円と発表

基調講演の「パソコン+インターネットで拓く未来」と題したパネルディスカッションでは、アップルコンピュータの原田永幸代表取締役がパネラーとして参加した。そして、同氏はこの場で、話題のiBookについて語り、同時に初めて国内での販売価格を明らかにした。

「今、日本のパソコン販売では4割強がノートブック市場。その中で、我々はiBookを198,000円で販売する。これまでもモバイルというものはあったが、家庭では、電話線がすべての部屋に引いてある家はそんなにない。我々はここで『無線を使ってどこでも使える』という新しいバリューを提供することになる」

また、「ポストコンピューター」が話題になった時に原田氏は、「ポストコンピューターの議論には意味がない。パソコンは今後100年は発展し、そのリーダーとなるのがアップル」と力強く発言し、会場を沸せた。他にも、各話題について同氏は以下のように語った。

●インターネットについて

「インターネットの価値をあげればパソコンはまだまだ普及していく。そういった意味で、Quick Time TVや、Mac OS 9でEコマースまで考慮に入れたSherlock IIなどを用意している」

●ビジネス分野でのパソコンのあり方について

「アップルが一番強いマーケットは『クリエイティブ・プロフェッショナル』。これからコンテンツを充実させるには、クリエイターのデリバリーの質とバリューを上げるのが重要。そこでG4を発表した。初めてギガフロップが実現し、プロフェッショナルの作業効率が上がる。これよって、再生する側の一般ユーザーにとっても魅力的なコンテンツが増えることになるはずだ」



その他のパネラーは、右からマイクロソフト代表取締役成毛真氏、東芝上席常務デジタルメディア機器社社長溝口哲也氏、NEC専務取締役高山由氏、富士通専務取締役杉田忠晴氏、そして原田氏。司会は、「日経パソコン」編集長の藤田俊一氏（左端）

日本語版コンテンツも続々登場

QuickTime 4日本語版ついに登場

●姉歯 康

QuickTime 4の日本語版がようやく登場した。基本的に英語版との違いはメニューやダイアログまわりが日本語になっていることくらいで、すでに英語版をインストールしたユーザーにとっては新鮮味がないかもしれない。だが、実は日本語版の登場をきっかけに、国内でもQuickTimeを使ったコンテンツが続々登場している。日本語版を正しく使うため、改めてQuickTimeの基本を整理しよう。

QuickTime 4の新機能

1. 目玉はQuickTimeストリーミング

もはや説明する必要もないと思うが、QuickTime 4の目玉の機能はインターネット経由のストリーミングだ。従来のようにサーバーに置いてあるファイルをファイル単位でダウンロードするのではなく、パケット単位でデータを受け取ることができるようになった。これにより、QuickTimeを使ってリアルタイムでライブ中継を受信することができる。サーバー上のムービーファイルを再生する場合でも、サーバーからのパケットを受けてリアルタイムに再生するので、従来のようなダウンロード再生とは根本的に異なり、待ち時間は必要なくなる。

2. QuickTimeプレイヤーでネット上のコンテンツも再生

QuickTimeに標準で添付されるアプリケーションが、従来のMoviePlayerからQuick Time Playerとなり、インターフェイスが一新された。従来のようにムービーファイルを再生するだけでなく、URLを入力することによって、ネットワーク上のコンテンツにも直接アクセスできるようになっている。

さらに「お気に入りのひきだし」という項目が追加され、ここにQuickTimeで再生できるファイル類やネットワーク上のコンテンツを登録しておくことができるようになった。デフォルトでは、「QuickTime TV」（後述）のチャンネルが、多数登録されている。

3. Flashを使ったインタラクティブなムービーが登場

Macromedia FlashのSWF形式のファイルをQuickTimeで扱うことができるようになった。このことにより、従来のQuickTimeムービーとFlashの機能を融合させ、軽くてインタラクティブなコンテンツをつくることができるようになった。すでにDisneyのサイトなどではFlashの機能が有効に使われている。

Webブラウザ上で、QuickTime PluginをShockwave Flashの代わりとして使用することも可能だが、QuickTimeが対応しているのはFlash 3までの形式であることに注意。

4. 話題のMP3、FlashPixもQuickTimeで再生

バージョン4になって新たにサウンドのMP3（MPEG-1 Layer 3）、静止画のFlash Pixといったフォーマットの読み込みがサポートされた。他形式への書き出し機能も追加され、動画をAVI形式に変換したり、静止画をPNG形式などにコンバートする機能も内蔵された。

5. 圧縮形式が改善、Sorenson圧縮が高速化

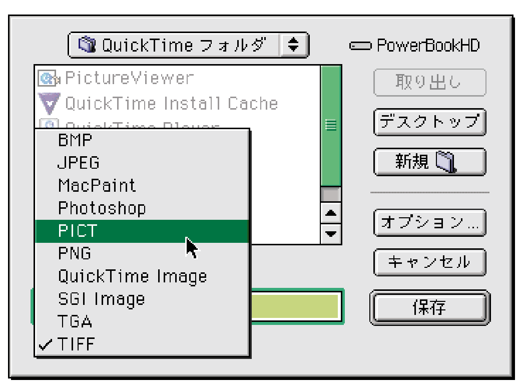
ビデオ圧縮のSorenson Video、音声圧縮のQDesign Music Codecという2つの強力な圧縮形式が、いずれもバージョンアップした。特にSorenson Videoについては圧縮速度が従来の2倍となっており、コンテンツ制作者が利用するメリットは大きい。



QuickTime Playerの表示も日本語化された。引き出しの部分には「QuickTIme TV」のコンテンツが多数登録されている



Disneyのサイトでは、Flashでオーサリングしたコンテンツを楽しめる。Flash 3までの機能については、QuickTimeがサポートしている



MP3に対応するなど読み込み、書き出しの機能も強化された

QuickTime 4日本語版をインストールしよう

QuickTime 4はネットワークからのインストールをサポートしている点が大きな特徴である。わずか400KBのインストーラーをダウンロードし、このインストーラーを起動することで、ネットから必要なファイルをダウンロードするという仕組みになっている。

インストールの手順

まずはアップルのQuickTimeダウンロードページ(http://www.apple.co.jp/quicktime/download/)にアクセスし、メールアドレスを入力してインストーラーをダウンロードする。

すでに英語版をインストールしているユーザーは、日本語版のインストール前に削除しなければならないファイルがある。日本語版と英語版ではファイル名が異なるため、インストーラーが名前を書き換えてくれないのだ。インストール前に、英語版の時に使ったインストーラーで「Custom」を選択し、Uninstallしよう。マニュアルで操作する場合は、右表のファイルさえ削除しておけばよい。

そして、インストーラーを起動する。使用許諾画面でOKをクリックすると、「インストール種類の選択」画面になるので、以下の種類から目的に合ったものをインストールする。

1. 基本的なインストール(2.9MB)

QuickTime VR、MPEGを含めて、QuickTime再生に必要なあらゆるコンポーネントをインストールする。

2. すべてをインストール(5.8MB)

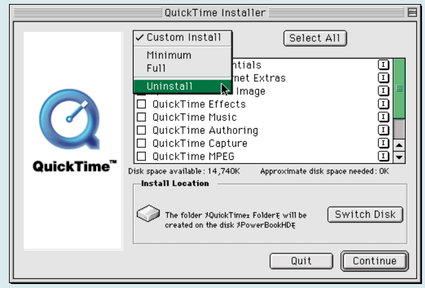
再生だけでなく、ムービーの取り込みやムービー編集のためのコンポーネントをインストールする。

3. カスタムインストール

必要なコンポーネントだけを個別にインストールするための項目。QuickDraw 3DやQuickTime for Javaはこのカスタムでしかインストールできない。また、アンインストールする場合にもこの項目を選択する。

当然、「すべてをインストール」を選べば、ダウンロードするファイル数が多くなり、時間もかかる。あくまでも「コンテンツを見る」ことが目的であれば、ここではとりあえず、「基本的なインストール」を選んでおこう。

QuickTime 4では、作業する上で足りないコンポーネントがあれば、自動的にQuickTime Updaterが起動し、必要なファイルをインターネット上からダウンロードできる仕組みになっている。はじめからすべてを揃えなくても、必要になってから追加すればいいだろう。



英語版のインストーラーでQuickTime英語版を削除できる。手動の場合は上の表中のファイルを削除してから日本語版をインストールする

●QuickTime 4動作条件

CPU：68020 以降
OS：MacOS 7.6.1 以降
Open Transport：1.1.2 以降
メモリ：16MB以上（PowerPC搭載マシン）、8MB以上(68Kマシン)
※3DMF、Floating-Point Audio、DV、MPEG-1、Qesign Music 2、Sorenson Videoなどのコーデック類やストリーミング機能の使用には、PowerPC搭載のMacが必要

●日本語版インストール時に削除する英語版のファイル

●機能拡張フォルダ
QuickDraw 3D／QuickDraw 3D IR／QuickDraw 3D RAVE／QuickDraw 3D Viewer／QuickTime MPEG Extension／QuickTime Musical Instruments／QuickTime PowerPlug／QuickTime VR／QuickTime Sound Manager
●コントロールパネル
QuickTime Setting

コンテンツも続々と登場

QuickTime 4でストリーミングが導入されたといっても、コンテンツがなければ始まらない。米国ではすでに多くのニュース番組、スポーツ番組、そして音楽系の番組がQuickTimeを使って放送されている。日本においても、音楽業界を中心に徐々にQuickTimeストリーミングが盛り上がりつつある（次ページで紹介）。

ストリーミングコンテンツの宝庫 QuickTime TV

7月のMACWORLD Expoで、Appleは「QuickTime TV」を発表した。これはわかりやすくいえば、CS放送におけるDirecTVやスカイパーフェクTVといったサービスの名称にあたるもので、そのQuickTime版である。アップルのQuickTime TVサイトで、さまざまなストリーミング用のコンテンツがチャンネルとして提供されるわけだ。QuickTime TVでは、Appleはネットワーク関連で実績のあるAkamaiという会社と協力し、世界中に900のサーバーを持つという同社の強力なインフラを使っている。

QuickTime TVに入っているチャンネルは、QuickTime Playerの「お気に入りの引き出し」にあらかじめ登録されている。ニュースから音楽、映画と、バラエティに富んでおり、単純に映像を見せるコンテンツだけでなく、最近はFlashやスプライトをうまく用いて、インタラクティブな表現を可能にした放送が増えてきている。DisneyやRolllingStoneがそのいい例だ。

ストリーミングの問題点

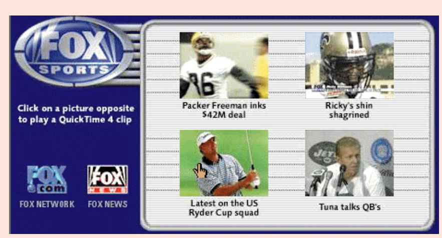
コスト、設定のしやすさの面でも競合技術を凌いでいるが、だからといってQuickTimeストリーミングが完璧なわけではない。

ストリーミングで使われているプロトコルRTP*1、RTSP*2が、企業内のファイアウォールなどの影響で通らないことがあるのだ。これはQuickTimeそのものはIETF*3の推奨にしたがっていても、セキュリティを気にしている企業や、CATV局のインターネットサービスなどでは、ポートが塞がれてしまっているためだ。また、一部のダイアルアップルーターでも、デフォルト状態ではストリーミングが受信できない。

この問題を避けるためには、

1. RTSP/TCP データ用にポート554を開く
2. RTP/UDP データ用にポート6970から6999まですべてを開く

といった作業が必要となる。詳細については、http://www.apple.com/quicktime/resources/qt4/jp/proxy/を参照してほしい。



米国ではスポーツ、ニュース、天気などさまざまな情報をQuickTimeを通じて知ることができる

*1 RTP：Real-time Transport Protocol。ビデオ、オーディオなどのマルチメディアデータを送るためのプロトコル。パケットなどの送り方が定められている。*2 RTSP：Real-time Streaming Protocol。RTPのデータを制御するためのプロトコル。再生、停止などの命令が送られる。*2 IETF：Internet Engineering Task Force。インターネット特別技術調査委員会。

国内でも盛り上がるストリーミング

QuickTime 4日本語版の登場と同時に、アップルコンピュータのホームページに日本のコンテンツが追加された（これを日本版QuickTime TVと考えていいだろう）。ソニー・ミュージックエンタテインメントのコンテンツがそれだ。また、ちょうど日本語版が発表された日に、ポニーキャニオンは歌手／声優の岩男潤子のライブをQuickTime中継した。それよりさらに前から、八ヶ岳ではユーザーレベルで、バレエの中継が行なわれてきた。他のストリーミング技術と比較した場合、放送する側のコストがかからず簡単に設定できるということから、QuickTimeでストリーミングを行なうケースは、今後もさらに広まってきそうだ。実際にQuickTimeでストリーミングを行なった担当者にインタビューした。

萌木の村ブックマークス（清里フィールドバレエ・コンサート） *http://www.sannichi-ybs.co.jp/MOEGI/field.html*

ユーザーレベルでライブ中継を実現



八ヶ岳情報文化研究所
代表　丸山高弘氏



萌木の村ブックマークス
代表　高橋喬氏

おそらく、ユーザーレベルでは世界初のQuick Timeストリーミングによるライブ中継を行なったのが、清里の「萌木の村ブックマークス」だ。今年で10回目となる清里フィールドバレエコンサートを、7月24日から8月8日まで開催。これを大企業の力を借りずに、八ヶ岳情報文化研究所の協力を得て、OCNエコノミーを使って放送したのである。しかも、実際に放送する時はライブストリーミング、それ以外の時はオンデマンドストリーミングと、使い分けていた。

――今回、このようなイベントを中継するようになったいきさつを教えてください。

丸山●QuickTimeを使い、インターネットを通じて中継できるという話を主催者にしたところ、では、やろうとすんなり決まりました。

高橋●形態としては、主催の萌木の村のオーダーを私が受けて、丸山さんに協力してもらって運営しています。いいタイミングでQuickTime 4が出たので、なんとかできました。

――どのようにストリーミングしたのですか？

丸山●実はMACLIFE 7月号の記事を参考にしたんです。OCNエコノミーを引いている場所にQTSSを置き、現場のG3マシンからISDN回線を使ってダイアルアップしました。現場のG3ではDVで取り込み、BroadCaster*1を使って送信しています。ダイアルアップで使うというだけで、行動範囲はかなり広がりましたね。

――実際のアクセス数はどれくらいですか？

丸山●カウントは500ユーザー程度、同時接続では4～5ユーザー、一晩で50くらいです。

――BroadCasterの設定はどのように？

丸山●ほとんどプリセットです。動きを遅くして映像をクリアにするとか、音質を若干落とす程度の処理しかしていません。

――実際、ユーザーレベルで放送を実現してしまったわけですが、QuickTime 4を使ってみた感想はいかがですか？

丸山●QuickTime 4は使えます。 低予算でこれだけのことができるのは、すごいですね。テレビ局では多額の予算をかけても、放送の範囲は限られてしまいますが、一応、全世界で見ることができるわけですから。

――今後はストリーミングの予定は？

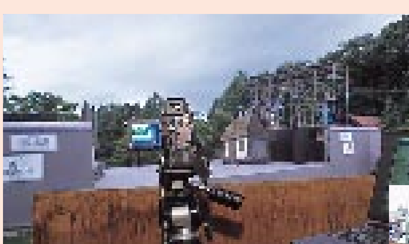
丸山●今後はよりフットワークの軽いPowerBookで実現してみたいですね。PHSが使えるTAやAirPortで、八ヶ岳の大自然をストリーミングしたいです。

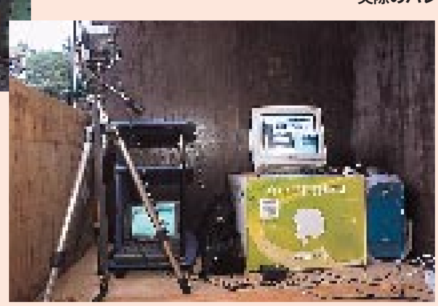


Webで配信されたライブストリーミング



実際のバレエ風景





中継所からステージを見たところ（上）。右の写真は会場に設置された機材。DVカメラにB&W G3、TAというわずかな機材でライブストリーミングを行なった。カメラの奥にあるPowerBookはWebのデータ更新用

MACLIFEでもQuickTimeストリーミングを実施



ユーザーの回線速度に合わせたプロモーションビデオをWeb上で見ることができる

QuickTime 4日本語版の登場にともない、MACLIFEでもWeb（http://www.bnn.co.jp/MACLIFE/）上でQuickTimeストリーミングを実施している。コンテンツは、本誌「ウソツキは歌手の始まり（かも）」の連載を担当する歌手、青柳美奈子さんのデビュー曲『だめって』のプロモーションビデオ。この機会にQuickTimeストリーミングを体験してみてほしい。

*1 **BroadCaster**：Sorenson Vision社が開発した放送用アプリケーション。映像を取り込みながら圧縮し、マルチキャストのストリームを作ることができる。

ソニー・ミュージックエンタテインメント　*http://www.apple.co.jp/quicktime/showcase/live/sme/index.html*

ストリーミングは、SMEとアーティストの思想に合っている

アップルコンピュータのQuickTimeページを見ると、米国のQuickTimeページのコンテンツに加えて、ソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）のロゴがある。同社はQuick-Time 4の日本語版登場と同時に、オンデマンドのストリーミング配信を開始した。

――ストリーミングの展開に積極的ですね？

今野●SMEには音楽、映像とも多くのコンテンツがありますが、それらをインターネットで放送する場合、ストリーミング型のメディアにしようという発想がありました。ダウンロード型では、コンテンツが各PCにコピーされてしまい、時間もかかります。アーティストにとっても、ただでコピーされるのは、やはり嫌なものです。そうした点でストリーミングは、SMEとアーティストの思想に合っています。


デジタルコンテンツ部
次長　今野敏博氏


デジタルコンテンツ部
係長　鈴木伸行氏

――QuickTimeについては？

今野●音楽業界では、Macに非常にシンパシーを感じています。CD-Extraなどでも、Windowsでも使えるハイブリッドなフォーマットというとやはりQuickTimeになりますし、ミュージシャンにとってもQuickTimeは慣れ親しんだものです。やるんだったら真っ先にやろうと思いました。QuickTimeの場合、パッケージのメディアとストリーミングのメディアがシームレスで使えるという点でも非常に有効ですよね。



「SonyMusic Online」では、所属アーティストに関するコンテンツを見ることができる

鈴木●クオリティについても『エピソード1』のサンプルを見てビックリしました。ただ、それを作るためのノウハウの部分は大変ですね。環境を整えるには時間がかかります。

――RealSystemなどと併用されていますが？

今野●窓口を多くするという意図ですが、どれを使うかを決めるのは、ユーザーだと思います。

――現在、環境はどうなっていますか？

鈴木●専用のサーバーを購入してアップル社に預け、アップル社の回線を使っています。いずれサーバーは自社のネットワークに移動します。

――今後、ライブストリーミングの予定は？

今野●まだこちらの環境が整っていませんので、まずはオマケ的に取り組みたいと思っています。特に地方の方にとっては、見れるか見れないかということはすごく大きなことです。ですからリアルタイムのストリーミングについても選択肢を増やしていきたいですね。

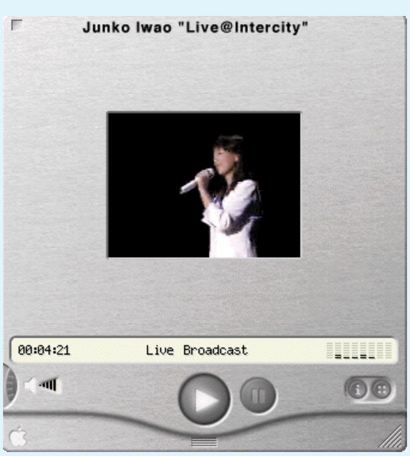
ポニーキャニオン　*http://www.ponycanyon.co.jp/nika/iwao/*

これだけ簡単にストリーミングできるのはすごいこと

ポニーキャニオンは7月31日、「中継実験」と称して、歌手／声優の岩男潤子さんのライブ中継をQuickTimeストリーミングを使って行なった。当日は、若干のトラブルがあったが、無事に終了。同社のホームページには、ストリーミングの際の設定など、細かな経過が掲載されており、参考になりそうだ。

――中継はどのようにして実現したのですか？

大島●もともと私の部署は技術実験部隊のような面があり、我々がMacユーザーだということで、今回の企画が持ち上がりました。



配信されたライブの模様

飯田●岩男さんご自身がMacユーザーなので、岩男さんのホームページにアクセスするファンの方にもMacユーザーが多いんです。ですから、「QuickTime」といってもすんなり受け入れていただけたと思います。

――システム構成を具体的に教えて下さい。

小林●送信用に2台、G3マシンを用意しました。そこにSorensonのBroadCasterが入っています。ビデオカメラは4台あり、それらをミックスしたものを2本に分岐させてそのマシンに入力し、ルーターを通して、ISDN回線で外部にある2台のG3サーバーに送りました。そこはストリーミング用の回線を持っているので、100Mbpsレベルで使えます。

――実際は何人がアクセスしたのですか？

小林●28.8K用が2,500人、56Kが3,000～4,000人です。本来は両方とも同時に2,000人ずつ接続できるはずだったんですが、実際にサーバーの設定を見ていないので、どこに問題があったのかはわかりません。

――放送開始直後、うまく繋がりませんでしたね？


映像制作1部企画2課
主任　小林 聡氏


映像制作1部企画2課
大島 靖氏


映像制作1部宣伝課
飯田 祐介氏

大島●実はポニーキャニオンのページにアクセスが集中してしまったんです。QTSSの回線は太かったんですが、十分でなかったのです。今後は事前にReferenceムービーを配付するなどの手段が必要かもしれませんね。

――並行してRealSystemなども導入していますが、QuickTimeはいかがですか？

小林●これだけ簡単にストリーミングできるというのは、すごいことです。自分達で設定できて、ノウハウが自分達にたまってくるわけですから。Realの場合は、どうしてもスタッフに任せないとできない部分があります。

大島●それから画像と音のクオリティですね。QDesignの音のよさなどは、レコード会社の視点から見ても素晴らしいものです。今後も積極的に取り組んでいきたいと思います。年末にはビッグなプランも予定しています。

iBookを迎撃せよ！

「i」の名を継ぐ驚愕のレボリューショナル・オブジェクト

iBook 1名様にプレゼント！

10月号、11月号で、iBookの発売を記念してブルーベリー、タンジェリンのiBookを各色1台ずつモニタープレゼントいたします。今月号でプレゼントするのは、ブルーベリーのiBook1台。巻末の読者ハガキに必要事項を明記して応募してください。当選者には、原稿用紙2枚程度の使用レポートを提出していただきます。また、iBook本体は、MACLIFE編集部で撮影に使用する可能性がありますのでご了承ください。

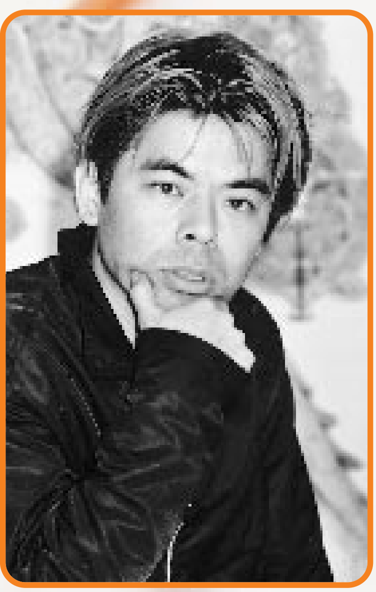
Writer
大谷和利
荻窪　圭
三谷　森

Photos
山本季之

編集協力
ランディング

MACWORLD Expo New York '99で
鮮烈なデビューを飾った「iBook」。
世界中の注目を集めるAppleの最新ノートブックが、
先頃日本でも初公開されたばかり。
そのキュートな外見と充実装備で、
ノートブック市場に革命を起こすことは間違いない！
日本での発売を控えてますます高まる期待を胸に、
iBookの詳細を徹底解剖し、迎撃体制を整えよう！

各界著名人に聞く●iBookファースト・インプレッション



日比野克彦さん Katsuhiko Hibino

アーティスト

1958年生まれ。東京芸術大学美術学部デザイン科卒・同大学院デザイン専攻終了。24、25歳の時に、日本のグラフィック展グランプリを始めとして、日本のグラフィック・イラストレーションの最高賞を総ナメにする。その後、国内外での個展多数。1986年、第6回シドニー・ビエンナーレ、1995年、第46回ヴェニス・ビエンナーレなどに参加。その他、商品デザイン、舞台芸術、パブリック・アート、パフォーマンスなど、その活動は多岐にわたる。

iBookを見たとき タッパウェアを思い出した

タッパウェアって知ってますか？　私は雑誌でiBookを見たとき、タッパウェアを思い出しました。プラスチックでできている密閉度の高い容器で1960年代にアメリカから日本に大量に入ってきて台所の風景を一変させた、あの製品です。それまでの食材の保存には、ただ単に器を重ねるだけの重箱みたいなものでしかなかったのが、タッパウェアのおかげで鮮度も数段長く保てるようになった。それより何処にでも運べる機動性は、今までの製品とは比べものにならない程になり、食事というものの在りかたさえも変えてしまいそうな大きな変化であった。iBookは、もはやOA機器という印象はその外観からはなく、タッパウェアにメカを積めた台所製品である。まな板の横に立て掛けて皿と一緒に水洗いしてしまいそうである。

ひとつの製品がその役割を社会の中で大きく変えるとき、その見た目も変化する。それはおたまじゃくしに足がはえたり、蛾が蝶になったり、生命の世界でも同じである。iBookの家の中の置き場所はスチールの机の上ではなく、台所の水切りかごの中か、もしくは白いタイルの風呂場も似合いそうである。

“より身近にコンピューターを”というAppleのもくろみはデザインの上では十分成功しているといえるだろう。しかし、このスケルトンの材質にはもうひとつのデザイン的な秘密が隠されている。透明で丸いものといえばガラス玉である。古代からガラス玉には神秘な力があると人間は信じてきている。光が透けるのに重みがあり、表面には始まりと終わりの区別がない。その性質から魂にたとえられたり、宇宙を司る予言者にみたてられたりしてきた。二枚貝のフォルムをベースにデザインしたというiBookは極力角をなくし、温もり感を出し、親近感を出すとともに、一方では崇高な神懸かり的なところもおさえているのである。

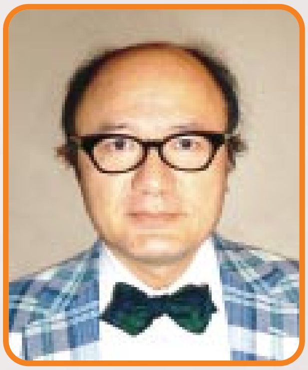
iBookはそのステイタスを崩すことなく、日常生活空間の中に着地した。昔は、何でもでかく、大きくというのがアメリカであった。その最たるアメリカンドリームが、ケネディが60年代に人間を月に行かせると宣言し、実行したアポロ計画である。しかし、このiBookは同じアメリカでもジェリービーンズアメリカである。アポロ計画はその図体のサイズが時代に合わず絶滅していったが、このコンピューター・タッパウェア計画はファーストフード、コンビニ感覚で生活の中に入り込んで、世界中に二枚貝の繁殖地を増やしていくことであろう。

いらないものを廃し、必要なものだけを搭載したマシン

iBookを見たときの第一印象は、よくわからないな、という感じでしたね。なぜこんな製品を出したのか、その由来がわからなかった。けれども、AirPortを見て、ああなるほど、と思った。最近始めたラジオコラムのなかでも話したのですが、長屋のようなところに住んでいたとして、ちょっとインターネットがしたくなったとき、電話回線に接続しなくても、AirPortの大家に「もらいインターネット」すればいい（笑）。もちろん本当はそれぞれのAirPort Base StationにiBookを登録するだろうから、他人の回線に割り込むことなんてありえないですが。

まるで昔の落語のような話ですが、新しいものが現れると、さまざまな反響が返ってくるものです。たとえば冷蔵庫や電子レンジなどの家電にCPUを載せてインターネットができるようにするという製品。何社かプロトタイプを出したり引っ込めたりしているようだけれど、結局キッチンに回線がなければ意味がない。コンピューターっていうのはできることはたくさんあるけど、実現するのは意外と大変だったりする。その点AirPortは、どこにいてもワイヤーを気にすることなくインターネットができる。今回の発表で一番大事なのはこのAirPortでしょう。

また、iBookのデザインですが、これも素晴らしいのひとこと。他の会社でこのような魅力的な製品が作られないのがとても不思議ですね。家ではVAIO600、VAIO505、PowerBook G3、WorkPadなどさまざまな製品を使ってますが、このiBookを見て再考させられたのが、「コンピューターって本当に必要だったのか？」ということ。普通の人は写真の加工、ゲーム、インターネット以外にすることって意外と少ない。本当に今の高スペックが必要なのかは甚だ疑問です。最新のVAIOはTVを取り込めるけれど数分で数百メガのハードディスクを占有したりする。そこまでの機能を本当に必要とし、使いこなせるのか？　その点、iBookはいらないものを廃し、本当に必要なものだけを搭載したマシンだと思う。そのミニマリズムはWork Padに通ずるものがある。必要な機能に特化すればキーボードなんか必要ない。iBookがPCカードスロットを搭載していないことも問題じゃない。たぶんiBookはこれから5年ぐらいの間の「コンピューターのある生活」のモデルになるだろうと思う。人間として是非とも試しておきたいコンピューターですね。



神足裕司さん　Yuji Koutari

コラムニスト

イラストレーターの渡辺和博との共著「金魂巻」で“マル金マルビ”ブームを生み、また漫画家の西原理恵子との共著「恨ミシュラン」もベストセラーになった。その一方で、週刊誌「SPA!」で連載中の「これは事件だ!」では、自ら毎週　ニュースの現場に突撃取材し、単なる評論にとどまらない、皮膚で感じた「時代の息吹」を伝えている。自分の全コラムをパソコンに入れて持ち歩くモバイラーでもある。意外なところでは、カー・オブ・ザ・イヤーの選者も務めている。



iBookって、ラフな感じが仕事の服装にちょうど合うんです

J-WAVEって、Macユーザーが多いんです。だから、私も何かあったら教えてもらえると思って、Macを買いました。もう、4、5年前になるかな？　スタジオ内には、Win dowsマシンもありますけど、Macのほうが簡単だと思いますね。

J-WAVEナビゲーターという仕事柄、海外のネタとか、音楽とか、ゴルフを初めとしたスポーツ全般の情報を集めるためにインターネットを使ってます。だから、家に帰るとすぐにMacの電源を入れて、Webブラウザーを起動するんです。Webブラウザーは初期設定のままにしているので、一番最初に表示されるのは、アップルのホームページ。iBookはそこで初めて見て、さわってみたいと思いました。色は、タンジェリンのほうがいいですね。ラフな感じが仕事の服装にちょうど合うんですよ。デザインもかわいいし、かといって、子供っぽいっというわけでもない。ピンクだと、「いい年齢して」って感じになっちゃうでしょう？

最近、周りの女の子たちがiMacを買っているんです。私もiMacのグレープとかきれいだなって思っていたんですが、今だったら、iMacより、iBookですね。なんといってもワイヤレスだし。これだったら、TVを見ながらインターネットできる!

Macって愛着があります。ビープ音とか、起動画面とか…。変な言い方かもしれないけど、ちょうどペットみたいな感じです。だから、かわいがることができそうなデザインのiBookっていい。

そうそう、J-WAVEのホームページ（http://www.j-wave.co.jp/）もMacで作っているんですよ。リアルタイムで、曲紹介をしたりしていますので、ぜひ遊びにきてくださいね。

大槻りこさん　Riko Ohtuki

J-WAVE（81.3FM）ナビゲーター

兵庫県出身。J-WAVEサマー・セミナー卒業生で、J-WAVEの番組制作を経て『J-WAVE TRIAL』でナビゲーター・デビュー。現在、TOKIO LIFE（毎週金曜日12：00－16：00）、ON SATURDAY（毎週土曜日6：00－8：30）、TIME AFTER TIME（毎週日曜日11：30－12：30）を担当。爽やかで元気なトークが好評で女性からの支持も多い。最近ハマっていることはアロママッサージ。

八谷和彦さん kazuhiko Hachiya

メディアアーティスト

1966年生まれ。九州芸術工科大学・画像設計学科卒業。個人TV放送局ユニット「SMTV」や、コンサルティング会社勤務を経て、現在に至る。代表作に「視聴覚交換マシン」「PostPet」「見ることは信じること」「AirBoard」などがある。



男の友達なら、買おうよって言うけど、女の子の友達には…

まだ出ていない製品のレビューはとても難しいので、ここではこういう設定にします。たとえば、ちょっと親しい女の子の友達から「新しいiBook買おうと思うんだけど」と相談をうけた、と。

僕は、MacOSは初心者にも使いやすい、よいOSだと思ってます。iMacも、iBookもとてもよいデザインだと思っています（あの白くてかわいいキーボードに、日本語のカナさえ印刷されなければね）。でも、きっとこう答える気がします。

「本当に持ち歩くんだったら、VAIOとかがいいと思うよ。3kgっつったら、1.5リットルのペットボトル2本分だよ。もしどうしてもMacのノートが欲しかったら中古でPowerBook2400とか探すほうがいいんじゃないかな。あれはとってもいいマシンだよ（自分も使っているし）。あと、普通に使うんだったら、やっぱりiMacのほうが使いやすいんじゃない？　800×600ピクセルと1,024×768ピクセルじゃ作業効率がずいぶん違うよ。なにより、Appleの新製品の初期ロットは、素人が手をだすべき商品じゃないんだよ、本当は」

うーん。……もしそれが男の友達だったら？　「買えば？　買おうよ。オレも実物見てみたいし」で終わるなぁ。

ちなみにこの文章は、Power Book G3（スパルタカマスとキーボード付き）で書いています。僕はこのマシンをノートパソコンだと思ったことはないので、今のところ特に不満はないです。

祝田久さん Hisashi Hoda

株式会社ボイジャー取締役

静岡県浜松市生まれ。愛知県立芸術大学彫刻科卒業後、（株）アニメーション・スタッフルームにて特殊効果の修行を行なう。その後、（株）パイオニアLDCにてレーザーディスクの制作に携わる。現在、（株）ボイジャーで「T-Time」の開発に従事する傍ら、光の粒子と音の変化を楽しむ「クラスターワークス」の開発に熱中している。



ちょっと大きいけど、オシャレな雰囲気はでている

個人的には、オシャレなPowerBook2400を期待していたんですが「アメリカ人の野太さにやられた」って感じですね、第一印象は。実際に手にとってみたわけではないのでわからないですが、ちょっと大きいかなという気がしました。それでも、オシャレな雰囲気はでているのではないでしょうか。iMacが受け入れられたのなら、これも受け入れられるだろうと思います。

重さについては、コストの問題もあったのでしょうが、もう少し軽くできなかったのかとも思います。全体的な大きさも同じですね。液晶の大きさから考えれば、もう少し小さくできたんじゃないかと思いますが、やはりデザイン的な問題でああなったんでしょう。

一番魅力的なのは、やはりAirPortです。ワイヤレスはいいですよね。6時間使えるという、バッテリーも魅力的。もちろん、ハードディスクがアクセスしっぱなしの状態で、本当に6時間使えるのかというと、現段階では疑問ですけど。現在、PowerBook 2400を使っているのですが、コネクタ部分が心配でラフに使えない。そういう気遣いをせずにiBook本体だけで使えるということには魅力を感じます。

実は、T-Timeの開発者としてもiBookに期待していたんです。T-Timeの究極は「寝転がってデジタルテキストを読む」ということだと思っているのですが、そういう意味でもiBookは、ちょっと大きいし、重く、期待外れに終わってしまいました。それでも、AirPortによってケーブルからは解放され、ソファにゆったりと座って、リラックスしながら、（パソコン上でテキストを）読むことができるというところまでは到達したかな、という感じはしますね。

秋葉原ででみなさんに聞いてみました



石川ひとみさん 学生19才

iMacは、インテリアっぽく使えるけど、iBookはちょっと子供っぽい感じ。持ち歩いて、外で使うには、もうちょっと仕事っぽい感じがするデザインのほうがいいかなって気がします。

大川美枝子さん OL 20才

会社では、Windowsを使っているんですが、家で自分で使う場合は欲しいと思います。丸くてかわいいし、色もいろいろあるし。外に持ち歩くようなことはないので、別に重さも気になりません。

鈴木信二さん 自営業32才

AirPortはいい。iBookもモバイルとしては中途半端だけど、iMacの代わりに買うのだったら、色もいいし、かわいいと思う。でも、かわいすぎて、仕事先でプレゼンに使うにはちょっと恥ずかしい。



江坂健さん Takeru Esaka

ホットワイアード・ジャパン編集長

米国で発行されているウェブマガジン「HotWired」の日本版（http://www.hotwired.co.jp）の編集長。9月から、アメリカ、ニューヨークに渡り、現地からホットワイアード・ジャパンのオリジナル記事を送信する予定。

マシンのかわいさ、マシンのスペックから離れたところに期待！

僕自身は、Apple社の新製品については、ちょっと冷めているので、iMacが発売されたときなどもまったく興味がなかったんですが、今回は個人的な事情で、手に持てるポータブルのMacが必要になり、手軽で仕事に使えるならと、iBookにも注目していたんです。正直に言いますと、がっかりしました。僕の仕事は、テキストベースなので、スピードが安定しているか、モニターが作業しやすい大きさか、出張に携帯できるかなどが、ポイントとなるので、重たく、液晶の小さいiBookは不向きだったんです。

とはいっても、“現象”になったら面白いなという期待はあります。古くからのMacユーザーがどうこういうものではなく、女の子がポケットボードの感覚で、iBookを抵抗なく使えるようになり、今までのパソコンが持っているイメージと違うものになったら…。そして、今までのパソコンユーザーとは違ったユーザーが使い始めるといいなと。iBookは、そういう可能性を持った製品ではあると思いますね。マシンのかわいさというか、マシンのスペックから離れたところの動きに期待します。

今、ホットワイアードで「iBookを買いますか」という投票をやっているんです。毎回いろいろな質問を出すんですが、今回はアクセスする人がいつもより多いようです。それだけ、みなさん、興味があるということなんでしょう（投票結果については、http://www.hotwired.co.jp/を参照）。



松田信行さん

株式会社ソフマップ
総合企画室　広報担当マネージャー

AirPortは売れると思う

個人的には、価格に興味があります。20万円を切ったら買ってもいいかなという感じです。現物を見ていないのでなんとも言えませんが、雑誌などを見る限りでは、色はタンジェリンがいいですね。

販売に関しては、発売までにまだ時間がありますので、どのように売るかを考える余裕はあります。今考えているのは、AirPortの展示方法です。できれば実演したいのですが、防犯上の問題などもあり、どうやって売場に展示し、お客様にアピールするかについて、頭を悩ませています。AirPortは売れると思いますね。メモリーを買う感覚で、セットで買う人が多いのではないでしょうか？

重さや大きさについてあれこれ言われていますが、軽さや薄さを売りとしているノートブックとは、用途も違うし、ユーザー層も異なるので、販売的には問題ないと思います。iBookは、iMacと同様に新しいユーザー層を取り込むことができる製品であると期待しています。



大橋充明さん

紙によるiBook Craftの制作者

”未来のハンドバックみたい”

これがiBookを見た、私のファーストインプレッションです。あの握りやすそうな、見紛うことなきハンドルのせいかも？

また、AirPortにより煩わしい配線からも開放され自分の好きな場所、好きな恰好でインターネットができる。また一歩コンピューターが身近になった気がします。

天気の良い日はお気入りのデータを“未来のハンドバック”に詰め込んで公園へお出かけする。そんな光景が見られるようになるかもしれませんね。



大橋さん作の紙製のiBook。
M'sGarage ：http://webs.to/msgarage/



高井洋介さん　デザイナー 24才

iBook買う予定です！　AirPortも一緒に。AirPortも込みで20万～25万くらいの価格だといいなって思っています。どこでもインターネットができるっていうのは魅力的ですよね。色は、やっぱりタンジェリンでしょう！



木村寿美礼さん　介護士 28才

グラフィックをやりたくて、今、iMacを購入してきたところなんです。iBookも雑誌で見て検討したんですけど、やっぱり画面の広いほうがいいので、デスクトップ型にしました。でも、家の中を持ち運べるので、2台目としてはいいかも。

iBookに秘められたAppleの真の狙い

スティーブ・ジョブズは現代のシェイクスピアか？

大谷和利

先頃幕張メッセで行なわれたWorld PC Expo 99にて、いよいよ日本初お目見えしたiBook。日本での発売を目前にした今、果たしてiBookはiMacに続いてコンピューター界の風雲児となるのだろうか？　そこであらためてiBookに秘められたコンセプトを考察し、Apple社とスティーブ・ジョブズの真のねらいを占ってみよう





iBookはカジュアルコンピューティングを目指す

iMac以前のデスクトップコンピューターが無味乾燥的なベージュの箱であったように、iBook以前のノートPCもビジネス中心のフォーマルなドレスコードに無意識のうちに縛られていた。iMacに続いて「ネクタイを外し、カラフルなTシャツに着替えた」コンピューターだといえるiBookは、僕たちに何をもたらしてくれるのだろうか？

スティーブ・ジョブズは現代のシェイクスピアである

ウィリアム・シェイクスピアは、その作品においてすでにあるドラマの基本パターンをすべて網羅し、完成させた人物とされている。しかも、その素顔はかなりのエンターテイナーであったようだ。

Apple IIで商業的なパーソナルコンピューターの原型を作り、MacによってGUIを完成させ、PowerBookではノートPCのパッケージングを確立し、iMacで自らコンピューターの文法を崩してみせたApple社は、ある意味でPC界のシェイクスピアだともいえるだろう。

作家の腕前は、自ら設定したテーマに沿ってドラマの基本パターンをいかに組み合わせ、展開させるかにかかっているが、同社の最新作であるiBookやAirPortも、すでにある技術を再構成して新たな命を吹き込み、不思議な輝きを持った製品として仕上げることに成功した。そしてそれはMACWORLD Expo NewYorkにおける登場のしかたに至るまで、ドラマチックでエンターテイメント性に富んだものだった。

その観点から見れば、自ら製品開発の陣頭指揮をとり、ノア・ワイリー（コンピューター業界黎明期をテーマにしたドラマ“Pirates of Silicon Valley”でスティーブ・ジョブズ役を演じた俳優）を指名した上で自分の分身としてステージに上がらせたり、数十台のiBookを秘密裏にスタッフに持たせて基調講演会場のあちこちに潜ませていたジョブズこそが、現代のシェイクスピアだといえるだろう。

その申し子であるiBookは、まさに生まれた時から「約束された成功」を手に入れ、傑作機として「古典」となることを運命付けられたマシンだといえるだろう。

iBookはPowerBookのコンシューマーモデルではない

iMacの成功以来、もちろん他社も個人ユーザーをターゲットとしたデスクトップモデルやノートモデルに力を入れるようになってきている。メーカーによっては、シリーズ名をそのものズバリ「iシリーズ」などと称しているところもある。

しかし、他社のそうしたモデルがたいていは既存機種をアレンジしただけの廉価版であったりするのに対し、Apple社はターゲットユーザーが本当に何を求め、何を必要としているかを考えて、ゼロから新機種を開発する道を選んだ。

したがって、iBookは単にPowerBookのコンシューマ

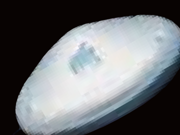
ーモデルということではなく、まったく別の個性を持つ、新しいタイプのコンピューターとして生まれてきたのである。

そのよい例が、AirPort用のアンテナを内蔵したことだ。おそらく今後は他のApple製品にも波及していくだろうが、他のメーカーであれば、そのように革新的な技術を下位の製品から採り入れることはなかったに違いない。しかし、インテリジェント化が進むオフィスとは違って、ネットワークケーブルなどを設置しにくい家庭用のコンピューターだからこそ、逆に一番早くワイヤレスネットワークに対応する必要があったのだ。

あるいは、ラッチなしで開閉できるディスプレイカバーもそうだ。今までコンピューターメーカーは、PowerBookも含めてノートPCのディスプレイカバーのラッチ*1をいかに操作しやすいものにするかに力を注いできた。これはいってみれば、ドアの取っ手のデザインを論議することに似ている。

しかし、そもそも取っ手がなかったら…と発想するところはなかった。ラッチをなくすというiBookのアイデアは、一気に自動ドアを発明してしまったようなものだ。しかも、それがこの場合にはパーツ数や組立工程の低減につながり、コンシューマーにとって重要なローコスト化にも貢献しているのだから、まさに一石二鳥の大転換ではないか。





iMac譲りのトランスルーセントカラーは、コンピューターがブラックボックスであるという印象を和らげ、ユーザーに一層の親しみを感じさせる。今回はそうした配慮がキーボードにまで及び、アイスホワイトのカラーリングやキートップに中央配置された新しいシンプルな書体までが、目に優しいiBookオリジナルのユーザーフレンドリーなものになった。持ち運びが簡単にでき、いつも身近に置いて使えることも相まって、iBookはカジュアルな雰囲気にあふれているのだ。

さらに、硬質ゴム製のバンパーパーツを周囲に配し、しかもそれをカラー化してファッション性にも結びつけたセンス。あるいは、ヒンジと一体化された巧妙な格納式のハンドルのアイデアも抜群であり、既存モデルを単にコストダウンした製品からは生まれ得ない、機能とデザインと使い勝手の高度な融合がそこには見られるのである。

付属ソフトに見るiBookの方向性

付属ソフトからもiBookの方向性は見えてくる（執筆の時点では日本版の製品にバンドルされるソフトの詳細は不明なので、以下は英語版をもとにして話を進めることにする）。もちろんMacintoshラインの製品であるからには、Mac OSやAppleWorks、AOL、Netscape Communicator、Internet Explorer、Microsoft Outlook Expressなど、全製品共通のソフトも少なくないが、やはり今後の戦略を先取りしたアイテムに注目したい。

まずは、Palm Desktop Organizer。いわずと知れたPalm Pilot用のデータシンクロソフトだが、既存のPilot／IBM WorkPadユーザーの取り込みを図るとともに、ごく近い将来の発売が予想されるApple社製のPalm技術応用製品との連携を考えて付属してきたものと思われる。

次に、EdView Internet Safety Kit Family EditionとThe World Book Encyclopedia。前者は、インターネット上の有害サイトへをアクセスをコントロールするためのソフト、後者はインタラクティブなマルチメディア百科事典であり、iBookが家庭や教育市場で使用されることを意識したバンドルだ。

さらに、iBookはQuickTime 4.0を標準インストールした最初の製品になる。番組提供契約で各国のニュース放送局やディズニーなどとの連携を深めるApple社にとって、QuickTime 4.0をベースとしたQuickTime TVを家庭や教育現場に広めていくことは急務であり、iBookはその先兵的存在として期待されているのだ。

次世代ノートブックの礎としてのiBook

レガシーI/O*2を捨て去ったiMacが登場したとき、Wintel寄りのメディアは一様にその成功に対する疑問を呈したものだが、結果的にはその成功を認めざるを得なくなった。



iBookがPCカードスロットやサウンド入力ポートまで廃したことも、今は賛否両論だ。しかし、そのどちらもが機能的にはUSB対応機器によって置き換えられる以上、特にターゲットユーザーの間ではあまり問題とはならずに受け入れられていくことだろう。

既成概念にとらわれては新しい飛躍はないが、Appleはそういうこだわりのないターゲットとしてクリエーターを中心とするプロシューマー市場とコンシューマー市場を選んだ。

ビジネスマーケットでは異端児に見えるiBookも、一般消費者にとってはカジュアルに付き合える友達のような存在だ。

企業内ですらカジュアル・フライデーの導入が進む今、実は社会の雰囲気がiBookに歩み寄ってきているのではないかと思えることもある。その意味でiBookの存在はこれからの普通のコンピューターの在り方を示唆しているといっても過言ではないだろう。

?
*1 ラッチ：掛け金、留め金のこと。iBookには留め金はないが、しっかりと閉められるような作りになっている。
*2 レガシーI/O：レガシーとは、遺産、遺物のこと。この場合、過去採用されていたSCSIなどのの入出力ポートのことを指す。



必要不可欠なものだけを凝縮したiBookの先進機能

コンシューマーというくくりだけでは語れないiBookの実力

三谷 森

既成観念をうち砕く、斬新なデザインと堅牢な筐体。コンシューマーポータブルというくくりだけでは語れない、最新の機能を満載したiBookは、コンシューマーのみらず、パワーユーザーの心もひきつけて離さない魅力的なプロダクトだ。Appleの目指すビジョンを体現した最新のマシンを購入前にぜひとも研究しよう。



液晶ディスプレイは12.1インチで800×600ピクセルの表示領域をサポート。実際に見ると、十分広いと感じる

コンシューマー向けのポータブルマシンとして注目を集めていた「iBook」の詳細が、ついに明らかになった。数々の先進的な機能を備え、必要にして十分な実力を有するマシンなので、多くのユーザーに支持されるだろう。ユニークでありながら実用的なデザインを採用したことは、今後のポータブルマシン市場にも影響を与えるだろう。

ここでは、iBookの仕様を基に、実際の使い勝手や実力をチェックしてみよう。



上は英語版のキーボード。日本ではJISキーボードが用意されるはずだ



内部へのアクセスは、キーボードのツメを開けるだけ。中央にAirPortカードが搭載されている

シンプルなハードウェア構成

iBookの仕様は、現行のMacintoshシリーズの延長にあるといっていいだろう。PowerPCプロセッサーを搭載し、米ATIテクノロジーズ社のビデオチップを採用している点では、従来のハードウェア路線を引き継いだものといえる。一方で、より性能を高めるべく、改良や変更が行なわれた部分もあるが、それは特に動画処理関連において顕著である。こうした変更が、ユーザーにどれだけの恩恵をもたらすかは未知数だが、次の世代のMacintoshハードウェアに向けた布石と考えれば納得できる。

iBookのハードウェアを構成する要素ごとに、性能などをみていこう。

CPU・キャッシュメモリー

CPUは、クロック周波数300MHzのPowerPC G3を採用。付帯するキャッシュメモリー*1の容量は512KBで、専用のバックサイドキャッシュバスでCPUと直結されている。キャッシュバスの動作クロックは、150MHzである。

クロック周波数の異なるモデルは用意されず、記憶装置などの構成も同一であることから、iBookはカラーリングを除き、性能・仕様は当面、単一のラインとして販売される。

iBookはCPU用の冷却ファンなどを一切備えていないが、これは銅配線タイプのモジュールを用いることで発熱量を抑えていることが



角が丸いこともあり、片手でも持ちやすく、使い心地も悪くない。実際に持ってみるとさほど重いとは感じなかった



トラックパッドは金属製になり、ボタンも横長の大きなものになっている。使い勝手は良好で、快適に操作できる



この状態が、最大限に開いたところ。ヒンジ部分はしっかりしており、ぐらつきは少ない。ラッチがないので、閉めるときに勢いよくパタンと閉まることがあるので、ていねいに開閉しよう

理由と、Apple社では説明している。同時に消費電力も抑えられるので、バッテリーによる長時間動作にもよい影響を与えているという。

クロック周波数は、現行のPower Macシリーズからみれば遅いと感じるかもしれないが、必要にして十分以上の性能は得られるはずだ。あえて低めのクロックにすることも消費電力の低減に貢献しているはずなので、この点はよしとすべきだろう。

メインメモリー

標準搭載容量は32MBとなる。増設用スロットを１基備えており、ここに128MBのDIMM[*2]メモリーモジュールを装着することで最大160MBまで拡張することができる。

搭載OSであるMac OS 8.6が、動作に10数MB（日本語版では20MB前後）を必要とすることを考えると、32MBという標準搭載容量は明らかに少ない。アプリケーションを快適に使うためには、購入時に160MBまで拡張したほうがいいだろう。

なお、PowerBook G3のメモリーモジュールは流用できない。

ハードディスク・CD-ROMドライブ

ハードディスクは2.5インチ・3.2GBのATA[*3]接続タイプを採用。キーボード下に装着されており、任意に交換することも可能だ。

OS本体、付属アプリケーションなどを組み込むには十分な容量といえるが、大容量化が進んでいる昨今では、少ないと感じる人もいるだろう。仮にコンシューマー向けだから少なくても大丈夫、という判断がなされているとするなら、少々不満が残るところだ。とくにOS本体が肥大化している現状では、記憶装置には余裕を持たせておきたいところである。

標準搭載メモリーの容量と合わせて、少々不足を感じざるを得ないが、おそらくは、価格を引き下げるための措置という側面もあるのだろう。拡張や交換が容易なのだから価格を優先させてよしとするか、コンシューマー向けであるからこそ、多少価格が上がっても余裕を持たせた状態にすべきか、議論がわかれるところかもしれない。

CD-ROMドライブは、24倍速タイプのごく一般的なものを採用。本体右側に内蔵している。DVD-ROMドライブを搭載したモデルの設定はないが、これは次に述べるビデオチップの機能とも関係がある。

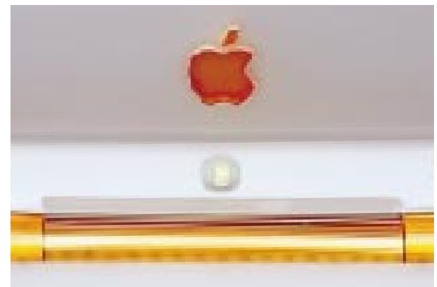
ビデオチップ・ディスプレイ

米ATIテクノロジーズ社のアクセラレーターチップ「3D RAGE Mobility L」を採用。とりあえずはDVD再生アクセラレーション機能を省いた廉価版を用いている。もしかしたら、iMacのときのように後々変更が施されるかもしれない。ビデオメモリーの容量は4MB固定となり、増設などはできない。

従来、PCIバスを介して接続されてきたビデオチップは、今回AGPバス接続に改められた（コラム参照）。ビデオメモリーの増設



本体右側に24倍速CD-ROMドライブを内蔵。トレーはややぐらつくが、動作音は静かだった



本体正面。液晶ディスプレイの真下の中央にスリープランプがある。これはゆっくりと、明滅する



本体裏（背側）。本体正面と同様に、iBookを閉じていてもスリープランプの明滅がわかるようになっている

より高速なAGPバスを採用したiBook

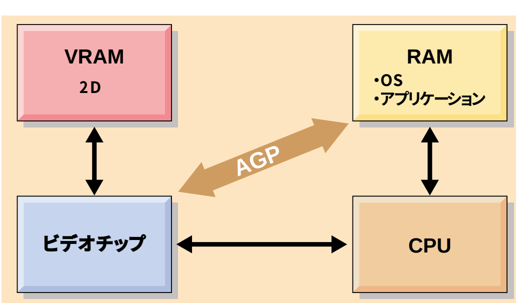
AGP（Acceralated Graphics Port）は、米インテル社が開発・提唱した高速バス規格。名称のとおり、グラフィック描画を高速化する目的で用いられるものでPC/AT互換機では広く採用されている。

AGPをごく簡単に表現すると、「ビデオチップとメインメモリーを高速なバスで直結して、メインメモリーにビデオ表示用メモリーの役割も担わせる仕組み」ということになる。従来、ビデオ表示用のメモリーと、OSやアプリケーションで用いられるメインメモリーとは、明確に区別されてきた。そのため、ビデオ描画性能を高めるためには、ビデオチップ自体の性能向上のほかに、ビデオ描画用メモリーの容量を拡大する必要があった。

AGPはこの問題を解決し、かつ描画性能を高める技術として用いられる。ビデオ描画専用のメモリーを基本としながら、高度な3D描画などを行なうときはメインメモリーの空き領域をビデオ表示用として利用して、大きな画像データでも快適に扱えるようにするのだ。同時に、メインメモリーに比べて割高なビデオメモリーを大量に用いなくてすむようになるので、ビデオカード関連の低価格化にも貢献しているとされる。

ビデオチップとメインメモリーをつなぐバスは高速なほうが好ましい。初期のAGPは専用バスの動作クロックが66MHz、理論データ転送レート166MB/秒という性能である。iBookが採用したのは、バスクロックを2倍の133MHzにし、データ転送量も533MB/秒と2倍になった「2×AGP」という仕様である。ちなみに、現行Power Mac G3やPowerBook G3シリーズはCPUとビデオチップの間をPCIバスでつないでおり、理論データ転送レートは最大132MB/秒となっている。

AGPはその機構上、2次元表示の高速化にはあまり貢献しない。より多くのメモリー領域を必要とする3次元表示を行なうときにこそ、威力を発揮する技術なのである。



AGPの相関図。AGPはPC/AT互換機で広く採用されている技術で、Macで採用されるのはこれが初めて。PCIバスよりも高速なデータ転送が可能になる

ができない点については、AGPの採用によってカバーできると思われる。コンシューマー向けとされるiBookにAGPを採用してきたあたりに、アップル社の意気込みが感じられる。今後登場する新型ハードウェアにも、同様にAGPを採用していくつもりなのだろう。

液晶ディスプレイは、対角12.1インチのTFTパネルを用いており、表示領域は640×480ピクセルもしくは800×600ピクセルとなる。色数は1,670万色まで対応する。本体の大きさから考えると小さいという声も聞くが、デザイン的に見ると、やむを得ない選択であるようにも思える。また、メモリーやハードディスクと同様にコストを抑えるという意味からも、このパネルサイズに落ち着いたのではないだろうか。

また、ポータブルマシンの重量のなかで液晶パネルは約1/3～1/2を占めるだけに、これ以上の重量増加を避けたかったという意図もあるように思われる。

インターフェイス群

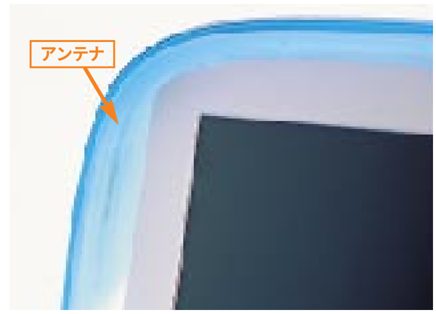
本体に備わるインターフェイスは、10/100Base-TX Ethernet×1基、USB×1基、音声出力（ステレオミニジャック）×1基、モデムポート×1基、電源ポート×1基……とかなりシンプルだが、最低限のポートはそろっているといえる。外部モニター出力が省かれているが、これはプレゼンテーションなどビジネスシーンでよく用いられる機能であり、コンシューマー向けには不要と判断したようだ。デュアルディスプレイにしたいといった特殊な？要望は、とくに米国のコンシューマーからはなかったのだろう。

PCカードスロットがないことについては、日本のユーザーの間ではさまざまな議論が巻き起こっているようだ。これまで通常は、PCカードを使って増設する必要があったモデムやEthernetなどのインターフェイスは本体に実装されており、その点に関しては、とくに問題はないと考えられる。デジタルカメラや外部記憶装置などとのデータのやりとりについても、USBを経由すればよいということなのだろう。

ただ、音声入力がないのは改善してもらいたい。すぐさま困ることにはならないが、音声入力がないと使えない製品が少なからず存在するからである。その代表格となるであろう製品が、iBookと同じくMACWORLD Expo/NYで発表されたIBMの音声認識ソフト「ViaVoice」である。

音声入力が省かれたのは、インターフェイス関連の制御を行なうコントローラーの仕様


左から順に、モデムポート／Ethernetポート／USBポート／AC電源ポートとなる。必要十分といえる構成だ



液晶ディスプレイの周囲に無線通信用のアンテナが内蔵されている。光に当てると透けて見える


ACアダプターを本体につなぐと、バッテリーへ充電しているときはオレンジ色に光る。充電が完了すると緑色になる

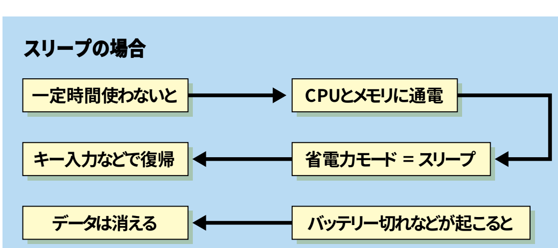
ハイバーネーションとスリープの相違とは？

おもにノート型のポータブルマシンで一般的なスリープ機能は、ハードディスクやCPUなどの動作を監視して、一定時間使用されない状態になったときに、必要最低限の電力供給のみを行なってバッテリーの消費を抑えるものである。このとき、メインメモリーの内容はそのままメモリー上に残っており、もし不慮の事態で電源供給が断たれると、それまでの作業内容はすべて消えてしまう。

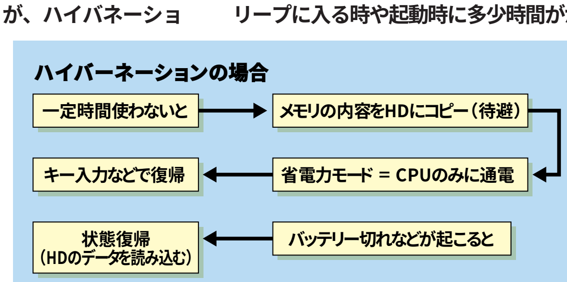
iBookで採用されたハイバネーション機能は、スリープ状態に移行する前に、メインメモリー上に展開されているデータをハードディスクに保存し、不慮の事態に備えるというものである。したがって、万が一バッテリー切れなどで電源供給が断たれても、ハードディスク内のデータを呼び戻せば、スリープに入る前の状態に復帰できるわけだ。

スリープではメインメモリーの内容を保持するために通電を行なうが、ハイバネーションではその必要がなくなるため、省電力動作の時間をより長くすることが可能になる。家庭から学校へ持ち運ぶなど、長時間の移動が行なわれるなどの状況を考慮した結果、この機能が追加されたものと思われる。

なお、メインメモリーの内容を丸ごとハードディスクに退避するため、基本的に搭載しているメインメモリーと同じだけ、ハードディスクにも空き容量が必要になる。また、スリープに入る時や起動時に多少時間がかかる。



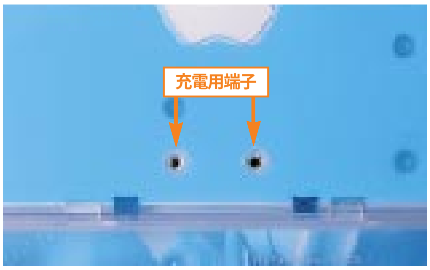
スリープの場合、メモリーにデータを記憶しているだけなので、電源が落ちたりするとメモリーの内容も消去されてしまう



ハイバーネーションでは、HDにデータを読み込むので、電源が落ちるなどの万一の際でも、データは復活できる。



6時間持続するバッテリーは、iBookの裏面から取り外しする。ネジはコインなどで外すことが可能だ。バッテリーの収納部の模様は、それぞれのiBookに入っているデスクトップピクチャーと同じデザインのものを使用している



チャージングステーションによる充電用コネクターの接点。これにより台数分のACアダプターを用意する必要がない



バッテリー部分に書いてある文句。「i was Assembled in Taiwan」と「my Family No ...」。Appleならではのユーモア、といったところだろうか

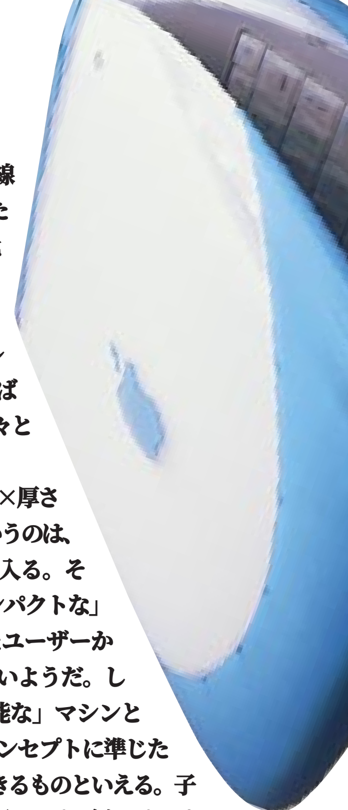
に依存するものと思われる。前述のようにすぐに困るわけではないし、USB接続のマイクもあるので入力がまったく行なえないわけではない。しかし今後のことも考えると、本体に標準で備えてほしい機能である。

なお、iBookの目玉機能ともいえる無線通信についてはP.76で詳しく解説しているので、そちらを参照してほしい。

バッテリー

バッテリーはリチウムイオンタイプを採用し、6時間の連続動作を実現したとされている。バッテリーの持続時間を延ばす機構として、従来スリープ機能があるが、iBookではハイバネーション機能も加わっている（コラム参照）。不意の事故やバッテリー切れにも対応できるように保全対策が強化されたと考えればいいだろう。幅広い年齢層が混在するコンシューマー向けの製品ならではの配慮といえるかもしれない。

また、ACアダプター「YoYo」も今までにない独特のデザインとなったが、ACアダプターは持ち歩くとなにかと壊れやすいものだったので、巻き取り式になったことで、断線する可能性が低くなったのはユーザーにとっては嬉しいことだ。



本体概観

本体の形状は、曲線と曲面を多用したPowerBook G3と比べて、ずいぶんとシンプルである。米国でも「クラムシェル（はまぐり型）」と呼ばれており、人気は上々という。

幅350×奥行き290×厚さ52mm・重量3kgというのは、かなり大柄な部類に入る。それゆえ、「軽くてコンパクトな」製品を期待していたユーザーからは厳しい意見も多いようだ。しかし、「持ち運び可能な」マシンとして見れば、製品コンセプトに準じたものであり、納得できるものといえる。子供たちが多少乱暴に扱ってもびくともしない頑健さを実現しているのだから、これはこれでよしとすべきだろう。

iBookは容易に移動できるトランスポータブルマシンとして考えると、非常によくできた製品といえるのではないだろうか。



斬新なデザインとなったACアダプター。正式名称を見た目の通り「YoYo」という



YoYoの裏側。写真右の電源ケーブルをYoYoの裏側中央に挿して使う。電源ケーブルは巻き取ることはできない

●iBook日本語版スペック表

プロセッサー	Power PC G3/300MHz
二次キャッシュ	512K
標準搭載メモリー	32MB（SDRAM）
最大搭載メモリー	160MB
メモリースロット数	1基空き
ハードディスク	3.2GB IDE
CD-ROMドライブ	24倍速（最大）
ディスプレイ	12.1インチTFT SVGAカラーディスプレイ（800×600）
グラフィック	4MB SDRAMビデオメモリー、ATI RAGE Mobility グラフィックコントローラー
モデム	ビルトイン56Kモデム（V.90、K56flex対応）
接続ポート	10Base T/100 Base TX Ethernetポート、12Mbps USB、16ビットステレオ端子、AC電源ポート
バッテリー	リチウムイオン式充電池
大きさ	W34.4×H29.4×D3.15〜5.2cm
重量	3.0kg
付属OS	Mac OS 8.6（iBook専用）
オプション	AirPortカード（12,800円）、AirPort Base Station（38,000円）ともに12月発売予定
価格	198,000円（本体の発売予定は、10月上旬）

付属ソフト●Mac OS 8.6、クラリスワークス、Microsoft Internet Explorer、Netscape Communicator、アメリカ・オンライン、キッドピクススタジオ、Kai's Photo Soap 2、FAXstf、Bugdom、Nanosaur、PostPet 2001、Adobe Acrobat Reader、QuickTime 4　（キッドピクススタジオ、Kai's Photo Soap 2はグラフィックソフト、FAXstfはファックス送受信ソフト、Bugdom、Nanosaurはゲーム、PostPet 2001は電子メールソフト）

*1 キャッシュメモリー：プロセッサーとメインメモリーの間に入る高速のメモリーのことで、一時的にデータや命令をためておき、処理速度を早める。　*2 DIMM：パソコンのメインメモリーに使われるメモリーモジュールのうちのひとつで、ピン数は168あり、64ビット単位でのデータの送受信が可能。　*3 ATA：読み方は「アタ」。Macとハードディスクを接続するIDEインターフェイスの標準化規格。

PCカードスロットなしで本当に大丈夫？

搭載されなかった本当の理由

三谷 森

余計なものをできるだけ排し、本当に必要なものだけをセレクトしたiBookには、PCカードスロットは搭載されなかった。では、今までPCカードスロットに頼っていたデジタルカメラの画像データの取り込みなどの拡張はどのように行なったらよいのだろうか？ PCカードスロットがないから、iBookはちょっと…という人は是非読んで欲しい。

iBookには、ポータブルパソコンには必須といわれてきた、PCカードスロットが備わっていない。しかし一方で、本体に備わっているインターフェイスで事足りるのではないか、という意見もある。

ここでは、PCカードスロットの有無と、それによる影響などを考えてみよう。

PCカードの役割を考える

ノートパソコンのように、本体の拡張スペースが限られている場合、コンパクトでかつ柔軟に入れ替えが行える拡張方式が求められる。そこで登場したのがPCカードというわけだ。今では豊富なラインアップがそろい、デスクトップ機と遜色ない機能を実現できるようになっている。

ところが、iBookにはPCカードスロットがない。外部への拡張を促すようなスロットは見受けられないため、この点に不安や不満を持つユーザーは多いようだ。





デジカメのデータはPCカード経由では取り込めない！

デジカメのデータを取り込むのに便利な、PCカードアダプター。コンパクトフラッシュなどの記憶媒体を仲介するのに便利だったが、iBookでは使えない

では、iBookにPCカードスロットがないことは、どれほど深刻なことなのか。ちょっと考えてみよう。

まず、PCカードを用いて追加・拡張する機能について、以下に列挙する。

- ネットワーク（Ethernet、LAN）
- モデム
- サウンド（MIDI）入出力
- 外部ビデオ出力
- フラッシュメモリーなどの記憶媒体
- SCSI

主だったところでは、こんなところだろう。それでは、iBookのスペックと照らし合わせながら個別にみていきたい。

ネットワーク関連は大丈夫

まず、ネットワーク関連については、iBook本体に10Base-T／100Base-TX Ethernetポートと、V.90対応モデムポートが備わっているのだから、まず問題はないはずである。モデムのアップグレードはソフトウェアで行なえるので、当面は大丈夫だろう。Ethernetも100Base-TXに対応していれば、不足は感じずにすむはずだ。

FireWireは、残念ながら諦めるしかない

PowerBook G3にも搭載されなかったFireWireは、PCカードを使えばPowerBookでも利用できる。しかし、残念ながらiBookではFireWireを使用できる術は今のところない





USBポートを使いこなせ！

iBookには、56kモデムポート、10/100 Base-T Ethernetポートのほか、USBポートが1基のみしかない。だが、この1基のUSBポートが、実は救世主。これさえあればデジカメデータの取り込みなど、今までSCSIやPCカードで補っていた機能を代替できる

サウンド入出力は……ちょっと苦しいかも

サウンド入出力については、iBook本体には出力機能しかないので、少々苦しいかもしれない。MIDIに関してはQuickTimeによるソフトウェア処理が可能だからいいとして、デジタルオーディオの入力ができない点はいかんともしがたい。

USBに対応したマイクがあるので、それを使う必要に迫られるが、音質に納得できるかどうかはユーザー個々の判断になる。

外部ビデオ出力はいらない？

iBookの仕様解説（P.68を参照）でも触れたが、外部ビデオ出力はコンシューマー機には不要という判断がApple社にはあるようだ。もっとも、マルチディスプレイにするというニーズは少ないと思われるので、この点は問題ないだろう。

ただ、教育目的で使うことを考えると、ディスプレイのミラーリング表示*1ができないのは、少々問題があるかもしれない。自分の操作を生徒に見せながら作業を行なうのに、ミラーリングは欠かせないからだ。

フラッシュメモリーが使えないのは難点か

PCカード形式の記憶媒体には、コンパクトフラッシュやスマートメディアなども含めるといくつかの種類がある。その多くはデジタルカメラなどの周辺機器とデータをやり取りする際に用いられており、これが使えないとなると不便を強いられるのではないかとい

これさえあれば大丈夫 USB周辺機器



コンパクトフラッシュ・カードリーダー
読み書き双方が可能なコンパクトフラッシュカードリーダー「REX-CF03」。9,800円。
●ラトックシステム／http://www.rexpccard.co.jp/



バスパワー専用 USB 2ポートHUB
写真のほかiBookの2色も発売。製品名はUH-2BBBとUH-2BTB。各4,800円
●エレコム／http://www.elecom.co.jp/

USB-SCSI アダプター
USBとSCSIを接続する「USBXpress」。オープンプライス。
●マイクロテック・インターナショナル／http://www.microtech-pc.co.jp/





USB PCカードリーダー
USBのPCカードリーダー「LPM-CA20USB」。13,800円
●ロジテック／http://www.logitec.co.jp/

USB-ADB変換コネクター
既存のADB機器を利用するために必要な「iMate」。オープンプライス。
●フォーカルポイントコンピュータ／http://www.focal.co.jp/





USB外付型Zipドライブ
Zip100のベアドライブを搭載した「LZD-P103A/MU」。29,800円
●ロジテック／http://www.logitec.co.jp/



USB 4GB ハードディスク(左) USB 640MB MOドライブ(右)
LaCie社のUSB HDとMOドライブ。HD、34,800円。MO、59,800円。
●フォーカルポイントコンピュータ／http://www.focal.co.jp/

う思いがよぎるのは、ある意味で当然だろう。

これに対しては、すべてUSBを経由して対応することになるので、とりあえず対応はできる。USB接続のコンパクトフラッシュリーダーを使えば、デスクトップにボリュームとしてマウントできるし、もしデジタルカメラ自身を接続するにしても、USBシリアル変換アダプターを使えば、旧機種でも対応できる。

また、デジタルカメラメーカー各社から、USB接続対応の製品が続々登場してくる。これらのなかには、USBで接続したデジタルカメラそのものを外部記憶装置と同じようにデスクトップにマウントして、データの読み書きが行なえるものもある。少なくとも、データのやり取りという点については、USBのおかげで何とかなる。

ただ、外で作業をしているときに、いちいちUSBケーブルをつなぐのは面倒という気がしないではない。カードなら直接やり取りできるのに……という声が聞こえてきそうではある。

外部インターフェースの追加はどうなる？

これまでSCSIで接続してきたスキャナーやMOドライブなどの周辺機器は、USB対応製品が多く登場してきたので、これらを使えば問題ないはずである。インターフェイスの転送速度が遅いので、巨大なデータのやり取りには向かないが、少なくとも「使えない」「できない」ということにはならないので安心できる。

ただ、iBookにはUSBポートが1基しかないので、これまで紹介してきた各種製品を一度に使おうとすると、その都度つなぎ変えるかUSBハブの追加を行なうなどの対処が必要になる。もっとも、PCカードも2枚差しが一般的であり、必要に応じて抜き差ししていたのだから、この点はよしとしたいがどうだろうか。

FireWire*2については、Apple社は「コンシューマー向けにFireWireはいらない」と思っているフシがある。現行のiMacにも備わっていないのだし、同じターゲットユーザー層に向けたマシンであることを考えると、このような割り切りを認めることも必要なのではないだろうか。

……というわけで、大丈夫

総じて、iBookにPCカードスロットがないことは、一部のケースを除いて大きな障害にはならないと思われる。ある意味で、今後のUSB対応機器がどこまで豊富なジャンルの製品をそろえられるか、という点もポイントになってくる。ビデオのミラーリングなどは、特に教育市場ではニーズが高いはずだ。こうした部分をサードパーティがどれだけカバーできるかによっても、状況が変わってくるだろう。



特集1●iBookを迎撃せよ！……

*1 ディスプレイのミラーリング表示：1台のMac上で行なわれている操作を、タイムリーに複数のディスプレイ上で見られるようにする機能。教育現場などでよく利用されるもの。
*2 FireWire：Apple社が開発した高速シリアルインターフェイス。デイジーチェーン方式で最大64台の機器を接続できる。データ転送速度は、100Mビット／秒、200Mビット／秒、400Mビット／秒の3種類がある。IEEE（米国電気電子技術協会）でIEEE1394として認可された。

iBookでモバイルできないというのは真っ赤なウソ！

「持ち運べるiMac」をモバイルの観点から徹底検証

荻窪 圭

持ち運べるiMacというフレーズで鮮烈なデビューを飾ったiBook。せっかく持ち運びができるなら、外出しても使ってみたい。けれども、iBookは、iMacと同様にPCカードスロットを搭載していない。はたして本当にPCカードで通信や、デジカメからのデータの取り込みなどはできないのか？新しい周辺機器とともにそれらの代替方法を紹介しよう。



iBookでモバイルはできるのか

日本の多くのMacユーザーはiBookに対し、「モバイルできるiMac」、あるいは「PowerBook 2400cの後継機」を期待していたかもしれない。でもiBookはPowerBook G3並みの大きさを持ち、PowerBook G3より林檎約1個分重い3kgだったりするのだ。重いからiBookでモバイルするのは諦めるか。あるいはiBookでもうまく使えば十分モバイルできるのか。

ここではiBookをモバイル・コンピューティングに使うことを考えてみよう。

iBookがモバイルに向いている点

iBookの重さは3kgであり、正直いって少々デカイ。それはもう仕方がないことである。その代わり、モバイルという観点で、次のような特徴があることに注目するべきだ。

❶約6時間も持つバッテリー

たとえば、300MHzのG3カードを入れ、Mac OS 8.6にしたPowerBook 2400c（重さは約2kg）をバッテリー駆動すると2～2時間半しか持たない。iBookの6時間は大袈裟にしても、仮に5時間持つとしたら最低でもPowerBook 2400c+予備バッテリーという構成が必要だ。このバッテリー駆動時間の長さは大きなアドバンテージである。

❷CD-ROMドライブもモデムもEthernetさえも内蔵している

持ち歩くときに必要かどうかは別にして、CD-ROMドライブもモデムも内蔵している。特にそれらを別に持っていく必要はないが、その代わり、外で腰を落ち着けて何かしたいときはこの重装備が実は非常に役に立つ。ホテルへ行ってモジュラージャックを探せばそれで話は済んでしまう。また、キーボードがフルサイズなのもうれしい。

❸ラバーコーティングされ、角が丸くなっているうえに、丈夫で壊れにくい取っ手がついている。

これはけっこう重要なことだ。たぶんこの辺の配慮がiBookの重さにつながっている。だが、角が丸いのでバックパックにも入れやすいし、裸で持ち歩いても（取っ手がついているからけっこう簡単）ちょっとぶつけただけで壊れるということは（たぶん）ない。

❹目立つ

iBookは外で広げると目立つ。注目を浴びやすいし、女の子にも受けはいいだろう。

では、外で使用するのに機能的に足りない点は何だろう？　それは今までのノートパソコンがPCカードを使って補ってきた、屋外での通信やデジカメとの接続だ。

iBookで携帯電話やPHSを使う

モバイルといえばどうしても必要なのが、電話回線がない場所でのインターネット接続。簡単にいえば携帯電話やPHSを使った通信である。通常はPCカードを使ったインターフェイスで行なうが、iBookにはそもそもPCカードスロットがない。

だが、USBを使ったインターフェイスケーブルがいくつか発売されている。まず、オムロンの携帯電話用ハイパーケーブルME96KTIである。今のところWindows98専用だが、現在Mac版を開発中で近日中に発表されるとのこと。現状の製品では携帯電話を介するので、通信速度は9,600bpsである。PHS用、cdmaOne用なども計画はあるということだから、外出しての高速インターネットは、それらが発売されるまではお預けだ。

●サン電子「U-Cabel」



サン電子のデジタル携帯電話専用／FAX通信用USBアダプター「U-Cable」。9,600bpsでの通信が可能だ。これさえあれば、USBポートを介してiBooKでも。携帯電話での通信が可能。iBookには対応予定。Mac OS対応済み。19,800円。携帯電話の対応機種を確認のこと

●オムロン「ハイパーケーブル」



オムロンの携帯電話対応モデムケーブル「ハイパーケーブル」。Mac版は近日発売予定。通常の携帯電話用のみでなく、cdmaOne用、PHS用も計画中ということなので、近い将来64kの高速通信も可能になることだろう

サン電子も同様のU-Cable「DS96LS」を発売しており、こちらはすでにMacに対応済みだ。付属のドライバーとモデム用のCCLファイルをセットするだけでOK。PCカードが不要なぶん、逆に楽なほどだ。携帯電話メモリー編集ソフトがWindows版のみなのが残念。Macへの対応も検討してほしい。サン電子も、USBとPHSを接続するケーブルも開発中とのことなので、こちらにも期待したいところだ。

●USB経由で画像を取り込めるデジタルカメラ



カシオ「QV-8000SX」
最大32倍のズーム撮影が可能な131万画素モデル。開発中の付属ソフトにより、USB経由で画像を取り込める。100,000円
http://www.casio.co.jp/



ソニー「Cybershot F505K」
光学5倍ズームレンズ搭載。211万画素CCD。別売りのパソコン接続キット「DSKIT-US5」でUSB経由で画像を取り込める。本体価格125,000円
http://www.sony.co.jp/



コダック「DC280J ZOOM」
230万画素CCD搭載。光学2倍、デジタル3倍ズーム。付属の接続キットにより、USB経由でMacに接続できる。オープンプライス。
http://www.kodak.co.jp/

iBookでデジカメのデータを吸い上げる

ネットワーク接続に次いで外出先で使いたいデバイスといえばデジカメ。撮影した写真をiBookに吸い上げたり、それを加工してネットワークで送ったりという作業ができるとモバイル用としては非常にうれしい。

常識的にはUSB接続のカードリーダーを使ってコンパクトフラッシュ、あるいはスマートメディアをそれに挿して吸い上げるのだが、この場合は別にリーダーを購入しなければならない。だが、今年の夏あたりからUSBにダイレクトに接続できるデジカメが登場しつつある。iMacカラーのDC240iZOOMなどコダック製品やエプソンのCP-800がそうなのだが、特にカシオのQV-8000SX/2000UXや東芝のAllegretto M4、SONYのCybershot F505KはUSBで接続したとたん、デジカメ自体をボリュームとしてデスクトップにマウントできるという点で秀逸だ。専用の転送ソフトなどがなくてもデジカメをPCカードリーダーとしてファインダーを使って写真を転送できる。またQVシリーズのPhotoLoader（Mac版は10月下旬登場予定）はデジカメの記録メディアを認識すると自動的に指定したフォルダに写真をコピーしてくれる機能まで持っている。

今後、USBを使ってデジカメ自体をデスクトップにマウントしてしまうという機能はどんどんポピュラーになっていくと思われる。そのため、PCカードドライブがないというのはデメリットではなくなっていくだろう。加えて、USB経由の通信が近々にも実現することを考えれば、iBookでのモバイルコンピューティングも、今後どんどん実用的になっていくだろう。

iBookはこうして持ち歩けば重くない！

iBookの機能性を考えると、外出して使用するにあたって機能的にはまったく問題ない。それどころか、形状やラッチのない蓋、フルサイズのキーボードなど、モバイル機として優れた部分も多い。余計なオプションも持ち歩かなくて済む。

問題は大きさと重さなのだ。

そこは持ち歩く際に工夫をするしかないだろう。たとえばカバンを選ぶにしても「四角いケース」はiBookには向かない。何しろiBookは丸っこいので四角い箱に入れるとスペースにムダができてしまうのだ。これは非常にもったいない。iBookの頑丈さを信じるなら、布のトートバッグに入れた方が似合うくらい。もちろん3kgという重量があるため、それを感じさせない持ち方を工夫しなければならないだろう。

たとえば、重量のバランス。カバンの中ではしっかり重心が中央にかかる位置で持たねばならないし、カバンの中で固定されていないと非常に疲れる。できれば片方の肩で支えるより、背中のバックパックに入れたい。その方が重さは体感的に軽減される。

だが一般には、取っ手を持って裸で持ち歩いて構わないような家庭内やご近所モバイルが一番向いているだろう。

あるいは、旅行などである程度腰を据えて使いたい場合にもよい。

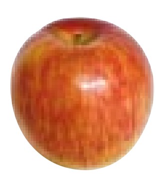
3kgという重さとこのユニークな形状とうまく付き合えれば、機能的にはモバイルでも十分OKなのだから。

iBookは本当に重いのか？

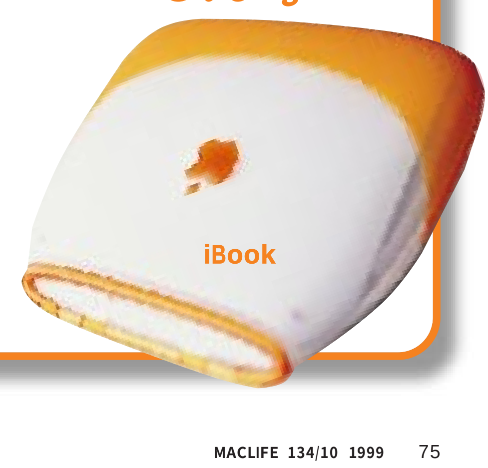
2.68kg



＋ 約0.3kg



＝ 3.0kg



iBookは、フルスペックだが高価なPowerBook G3と、林檎約1個ぶんの重さしか違わない。これだけ低価格で、しかも高機能なマシンを持ち歩けるなら、林檎のぶんは我慢してもいい？

驚異の円盤AirPortで快適ワイヤレスネットワーク

AirPortが実現するワイヤーからの自由

荻窪 圭

iBookとともに強烈なインパクトでもってデビューを飾ったのが「AirPort」と呼ばれる無線LANシステム。「AirPortカード」と「AirPortベースステーション」からなり、Power Mac G4などにも搭載されるので、これからのMacには、すべてこのAirPortが採用されていくものと思われる。日本での発売を前にして、さっそくこの期待のネットワーク環境を検証してみよう。

AirPortとは何か？

iBookの一番の目玉はなんといってもAirPort。iBookをワイヤレスでネットワークに接続するためのシステムだ。

簡単にいえば、ケーブルの代わりに電波を使って通信を行なうもの。iBookにはあらかじめディスプレイの左右にアンテナが埋め込まれているが、標準のままでは単なる飾りだ。キーボードの下に「AirPortカード」を装着するとアンテナとiBookがつながり、ワイヤレス通信が可能になる。

iBookが通信する相手は2つ。ひとつは同じカードを装着しているiBookで、iBook同士で直接通信ができる。簡単なファイルのやりとりに使おう。

もうひとつがAirPort ベースステーションを使う方法。基本的にiBookはこのベースステーションを通して他のネットワークにつながるようにできている。

AirPortベースステーションには最大10台のiBookを登録でき、AirPortベースステーションを介してiBook同士がネットワークを組むことができる。

AirPortベースステーションには56Kbpsのモデムが内蔵されており、それを利用すれば、コードレスホンの親機と子機のような関係で、ワイヤレスモデムとしてケーブルレスでインターネットへの接続が可能になる。

AirPortベースステーションには10BASE-TのEthernetも内蔵されている。AirPortを介して他のMacのEthernetを使ったネットワークに接続することもできるのだ。また、ダイヤルアップルーターを使ってインターネットに接続している人もこれを使えばインターネットへ接続することが可能になるはずである。

このように、AirPortはあらゆる意味でワイヤレスのネットワークを実現するものだ。しかもAirPortが利用する形式は、Apple独自のものではない。IEEE*1が定めたワイヤレス通信の規格、IEEE801.11という無線LAN標準に準拠している。

IEEE801.11とは何か

IEEE802.11は、IEEEが1997年に定めた無線LANの方式だ。今のところ2.4GHzの電波を使った1Mbpsか2Mbpsで通信する方式と赤外線を使った方式が規格化されている。

2.4GHzは10mW以下なら免許なしで自由に使える周波数帯であり、無線LANはどれもこの周波数帯を使っている。で、この電波を使うものはDSSSという方式を使ったものと、FHSSという方式を使ったものの2つが定義されている。両者の間に互換性はない。

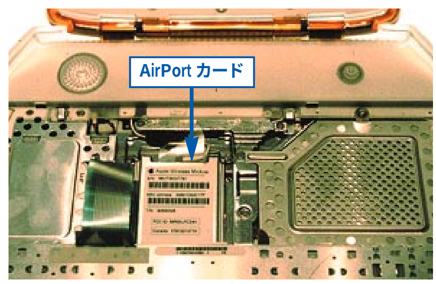
さてAirPortであるが、実は採用されているのはこのどちらでもない。IEEE802.11bという、現在規格化を進めている新しい規格を先取りしている。これは2.4GHz対の周波数を使ってデータ転送速度を10BASE-T並みの11Mbpsまで上げたものだ。なお、転送方式はDSSSを採用している。

ちなみに、現在すでに使われているワイヤレスLANの製品はどれも転送速度が1Mbpsか2Mbpsで、しかも企業向けが中心なので非常に高価だ。日経バイト1999年8月号（iBookが発表される前に作られた号）の2000年の予測によると、11Mbps（IEEE802.11b）の無線LANシステムの場合、親機が15～25万円、子機が5～10万円になるだろうと書かれている。しかし、AirPortベースステーシ

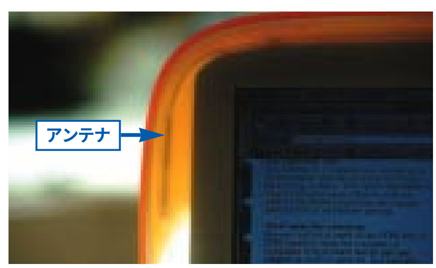
●AirPort カードとアンテナ



iBookに内蔵する別売りのAirPortカード



写真はキーボードを開けて内部にアクセスしたところ。AirPortカードは中央部分に配置する



iBookにあらかじめ搭載されているアンテナ

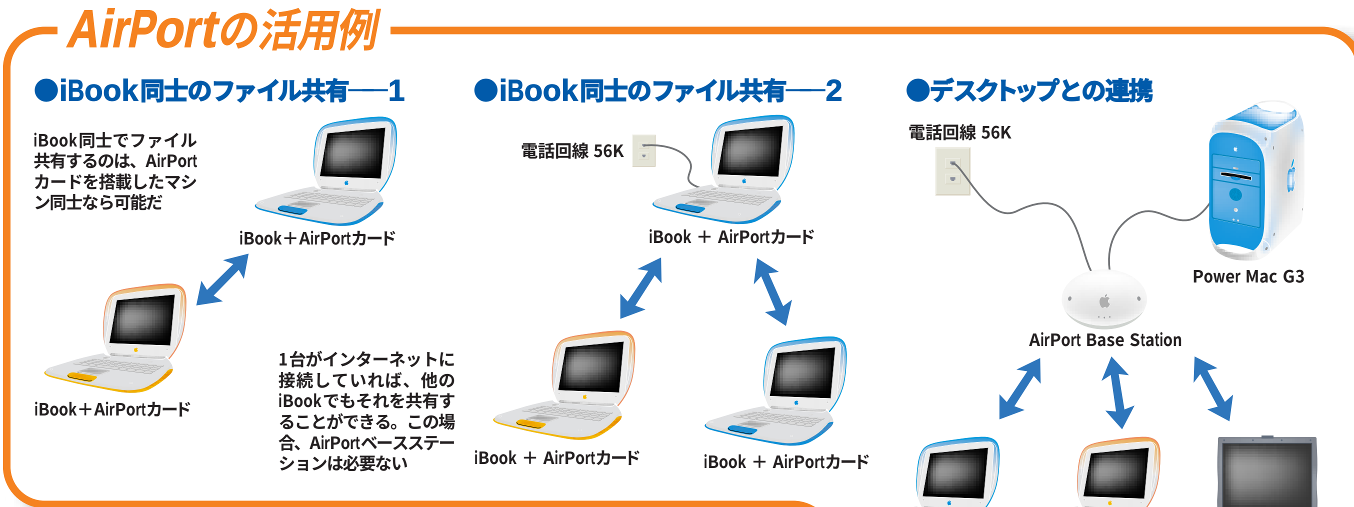
●AirPort ベースステーション





56kのモデムと10Base T Ethernetが内蔵されたAirPort ベースステーション。これをiMacやPower Macとつなぐことも可能だ

AirPortの活用例





このようにデスクトップマシンや無線LANカードを搭載したPower Bookとつなぐことで、すべてのMacでネットワーク環境を構築できる。Power Mac G4の上位2機種には、アンテナも内蔵される

ョンは299ドル。AirPortカードはたった99ドルという破格の安さなのだ。

ちなみに、パナソニックからワイヤレス通信をウリにしたノートパソコンが発表されたが、これはPIAFS 64Kを使った64Kbpsの通信機能を利用している。要するにPHSのトランシーバー機能を使ってワイヤレスモデムを実現しているもので、ワイヤレスLANではない。

IEEE802.11では端末同士が直接無線でやりとりをするアドホックモードと、データ送信を集中管理するアクセスポイントという装置を使ってネットワークを作るインフラストラクチャーモードの2種類が用意されている。iBook同士で直接通信するのがアドホックモード、AirPortベースステーションをアクセスポイントとしてネットワークを作るのがインフラストラクチャモードだ。ただし、「Air Port Software Access Point」というソフトを使うと、iBookをアクセスポイントとして利用し、さらにそのモデムを使ってインターネットにつなぐことも可能だ。結構いたれりつくせりなのである。

このAirPortはAppleとルーセント・テクノロジー社の共同開発。Power Book G3用のワイヤレス通信カードはルーセント・テクノロジー社とFallaron社から発売されるし、iMac用のシステムも用意されたので、手持ちのMacをすべてワイヤレスLANで結ぶことも可能だ。

現行のWAVE LANを使ってみる

日本NCR社が企業向けに用意しているWAVE LANというシステムはルーセント・テクノロジー社の製品。AirPortは、このWAVE LANの技術をもとに作られたのだ。そこで実際にこのワイヤレスLANの使い勝手はどうなのかを検証してみた。

WAVE LAN/IEEE Turboは基本的にアンテナを内蔵したPCカードを使ったシステム。アクセスポイントに該当するWave POINTにもPCカードを挿入して使う。

今回はPowerBook 2400cで試したが、基本的なセッティングは簡単だ。ドライバーに含まれるコントロールパネルでモードを設定し、TCP/IPを使うときはアクセスポイントに合わせたIPアドレスを手入力して完了。それだけである。あとは普通のネットワークと一緒だ。

AirPortでは専用のセットアップアシスタントが装備されるので、セッティングはさらに簡便になっているはずである。

日本NCR社でデモ用に用意されているネットワークにつながせてもらい、Webにアクセスしてみたが、転送速度は非常に快適。データを転送しながら屋外へ出てみたが、約50mまではOK。それ以上離れると、障害物などで実際にアクセスポイントが置いてある部屋を見通せなくなった段階で電波はとぎれた。どのくらい遠くまで届くかは遮蔽物にかかっているといってよさそうだ。

AirPortの登場がますます楽しみである。



ルーセント・テクノロジー社が開発し、日本では日本NCRが販売している「WAVE LAN IEEE/Turbo」



壁にかけられるWAVE LANのアクセスポイント。別売りのアンテナを増設すれば、無線の飛距離がアップする



アクセスポイントのなかには、一枚WAVE LANカードが搭載されており、これが中継局の役割をする

*1 IEEE：アイトリプルイーと読み、米国電気電子技術者協会を示す。各種インターフェイスの規格制定に力を持つ。

コンシューマー向けのノートブックという位置づけのiBook。非常に魅力的だけれど、やっぱりほかのMacも気になってしまう。そこで、持ち運べるという観点から、iBook vs Power Book G3、そしてコンシューマーという観点から、iBook vs iMacを対決させてみた。じっくり考えて自分に一番合った製品を選ぼう。

現行Appleプロダクツどっちを選べば正解？

価格をとるか？ 性能をとるか？ それが問題だ

大谷和利

斬新なデザインと低価格が魅力の iBook

高い汎用性と高スペックの PowerBook G3

iBookの登場は、同じポータブル系のPower Book G3の存在にも微妙な影響を与えている。確かにiBookで完全にPowerBook G3を置き換えることは無理だが、オーバーラップする部分も少なからずあるからだ。Power Book G3に憧れるコンシューマーもいれば、軽い仕事はiBookでこなしたいプロもいる。両者を選びわけるポイントはどこにあるのだろうか？

用途で選ぶなら…

PowerBook G3との比較ということになると、価格やデザインもさることながら、やはり用途がその最重要ポイントになるだろう。

まず、PowerBook G3はさすがにクリエーター御用達だけあって、CPU周波数が最高で400MHzのモデルも用意されている。

画面サイズも14インチあり、12インチのiBookと比べて大きいだけでなく、解像度も最大1,024×768ドット（内蔵LCD）までサポートされる。しかも、外部映像出力ポート（Sビデオおよびアナログ RGB）が備わるため、デスクトップビデオやプレゼンテーションなどにも利用でき、外部モニターならば21インチサイズまで対応する。

あるいは、PCカードスロットを1基装備しているので、新しくUSB対応のデジタルカメラを買わなくてもそれを利用してビデオ入力やデジタルカメラのメモリーカードから直接データの吸い上げなどができる。SCSIポートが残されていることも、既存の周辺機器を持っている人には朗報だろう。

さらに、バッテリー／メディアベイと呼ばれる交換可能な機能モジュールスペースがあり、ダブルバッテリーにすれば約10時間の使用が可能になるほか、各種のストレージ機器などを内蔵することが可能だ。

つまり、PowerBook G3はハイエンドの3Dグラフィックスやマルチメディアタイトル制作などまでこなせるオールマイティなマシンだといえるわけだ。

一方のiBookは、もちろんオフィス系のへビーなアプリケーションも余裕で走らせることができるが、基本的にインターネットコミュニケーションや個人情報管理、教育、エンターテイメント系の用途に照準を合わせて、シンプル・イズ・ザ・ベストのポリシーのもとに作られている。

VS


iBook


PowerBook G3

たとえば、iBookでも、サードパーティから発売予定のUSB経由の映像出力ユニットがあれば外部映像出力は可能だが、外付けとなる上、放送クオリティというわけにはいかないはずだ。しかし、個人利用には十分な画質が確保される見込みである。

これはiBookが劣っているということではなく、方向性の違いで余計な機能を省き、一般ユーザーが使いやすいマシンに仕立て上げられているからである。

価格で選ぶなら…

価格的には、PowerBook G3は安いほうの333MHzモデルでも本体のみで約29万8千円はする。iBookの国内価格は198,000円

で、本体同士の比較で最低10万円の差がついてしまう。

しかし、前述したPowerBook G3の拡張性が必要なければ、性能的にはほとんど差のないマシンに10万円余計に支払う意味はあまりないといえる。

そういう相対的な価格の差をさておいても、iBookのプライスは絶対的な価値において破格であることは間違いない。

ワイヤレスネットワークのAirPortに関しても、PowerBook G3用にもPCカードベースのクライアントモジュール（アンテナ内蔵）が発売予定ではあるが、その価格はアンテナ部分があらかじめ本体に組み込まれているiBook専用カードと比べて高価になるものと予想される。その意味でもiBookの買い得感はさらに高まるに違いない。

●ディスプレイの大きさ



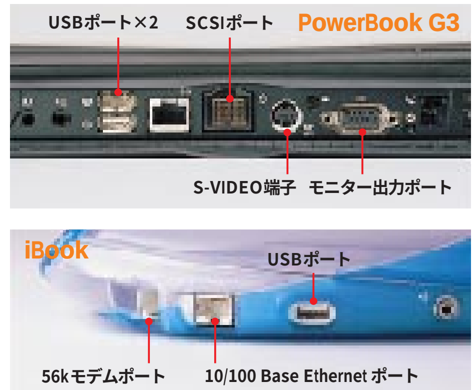
PowerBook G3のディスプレイは14.1インチで、1,024×768ドットの表示能力を持つのに対し、iBookのディスプレイは12.1インチで800×600ドットしか表示できない。iBookはDTPなど大画面を必要とする作業にはあまり向いていない

●PCカードスロットの有無



iBookには、PCカードスロットがついていない。その点、PowerBook G3の方が有利だが、USB対応のデジタルカメラや、携帯電話アダプターが発売されるので、問題はない

●I/Oポートの相違点



PowerBook G3にあって便利なのがSCSIポートとビデオ端子。USBポートが2基あるのも嬉しい。iBookは、最低限必要なものだけを装備している

デザインで選ぶなら…

ことデザインとなると個人の嗜好もあって、最終的には各自の好みの部分で決めるしかないともいえる。しかし、iBookではデザインが機能と結びついているところもあるので、以下のような使い勝手に惹かれるならば、iBookのほうを積極的に選ぶ理由となりうるだろう。

すなわち、内蔵ハンドルによる持ち運びの容易さ。カラーラッパー（硬質ゴムのプロテクター）などによる対衝撃性の強さ。ラッチ（留め金）なしに開閉できる巧妙なバネ仕掛けの液晶ディスプレイカバー部などである。

反対にPowerBook G3は、シックなブラック系のツートーンカラーや高性能スポーツカーを思わせるディテールが魅力であり、保守的なビジネスの現場にも溶け込む無難さも兼ね備えている。

ただ、いずれにしてもデザインに関してはお互いの個性がはっきりしているので、選ぶのに迷うことはないだろう。

持ち運べるiMacといえば、注目度抜群の iBook

元祖コンシューマー向けコンピューターの代名詞 iMac

iBookの登場によって一般ユーザーには嬉しい悩みが増えた。iMacしかないときは好みの色を選ぶだけで良かったが、iBookのおかげでデスクトップかポータブルかという大きな問題が発生してしまったのだ。普通なら競合することのない形態の違いが、なぜか気になってしまうiBookとiMac。ここでは悩めるあなたに条件別のアドバイスを授けよう。

価格で選ぶなら…

iBookか、iMacか？　一番迷うポイントは何かと考えたとき、一般的なユーザーの場合には結局のところ「価格」になるのではないかと思う。

もちろん、「デザイン」がもっとも大きな要素であるわけだが、もしどちらかの形が気になるならば、迷わずにそちらを買ったほうがよいし、好みは変えられない。つまり、迷っているとすれば、それ自体がすでにデザインを選択基準にできない（＝どちらにも目移りがする）ことを物語っているのだ。

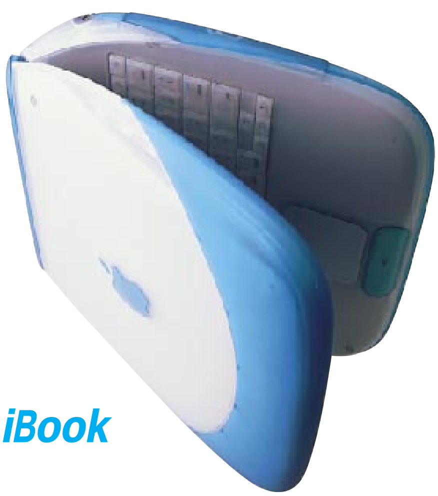
さて9月7日に幕張メッセで開催されたWorld PC Expo '99のパネルディスカッションで、Apple Japanの原田永幸社長が、iBookの国内発売価格を発表した。米国では1,599ドルで日本では198,000円。一説には178,000円になるのではないかともいわれていたが、為替レートなどを考慮して、この価格にしたのだろう。これだと少しお買い得感は薄れてしまうかもしれないが、iBookのスペック内容を考えれば十分に安いといえる。

いずれにしても、iMacもiBookも標準RAM容量（32MB）では苦しいのでメモリー増設を行なうことになる。その場合、iMacならばそれでも十分20万円内に収まるが、iBookだと当初は対応メモリー自体の価格も高めなため20万円を超える。さらにせっかくのワイヤレスネットワーク機能を利用しない手は



ないので、AirPortシステム（12月発売予定。AirPort カード　12,800円、AirPort ベースステーション　38,000円）の導入を考慮すると、26～28万円程度の予算を見る必要がある。ただしAirPortは後から簡単に追加可能なので最初は本体＋メモリーでも構わない。

したがって、20万円ラインをひとつの目安として、それ以上出せるならiBook、そこまではちょっとという場合にはiMacを選ぶことが考えられる。もちろん、これが最初のコンピューターという人は、プリンターなどの周辺機器の予算も考慮しておこう。



iBook

用途で選ぶなら…

iMacもiBookもできることはほぼ同じと考えてよい。CPU周波数の点で333MHzと300MHzという差があるものの、この程度では実際の処理速度に大きく影響してくることはないし、グラフィックチップの違いも、日常的な使用ではほとんどわからないはずだ。

I/Oポートも基本的に同じ。iMacでは2つあるUSBがiBookでは1つに限られるが、もともとiMacでは、ひとつが必ずキーボートとマウスにとられるため、実質的には変わらない。

したがって、選択のポイントは「何をしたいか？」ではなく「どのようにしたいか？」という使用スタイルの問題になってくる。

たとえば、家の中にコンピューターの指定席を用意して、そこから動かすことはほとんどないというなら、あえて機能面でiBookを選ぶ理由はほとんどない。反対に、家族の中で使う人によって部屋から部屋へとコンピューターを移動したり、出先でマシンを使う可能性が少しでもあるなら、持ち運びが容易でワイヤレスネットワークにも簡単に対応できるiBookを迷わずに買うべきだ。

また、画面の解像度に関して、iMacは最大24ビットのフルカラーで1,024×768ドットまで表示可能だが、iBookでは同じフルカラーでも800×600ドットまでの対応となる。つまり、iBookの画面は普通のグラフィック処理ならば十分だが、たとえばメガピクセルのデジタルフォトを加工するような場合にはiMacのほうが適しているといえる。



iMac

デザインで選ぶなら…

どちらもグッドデザインの製品であるし、これに関しては好みが大きくものをいうので、自分の感性に合ったほうを選ぶことが一番だ。しかし、強いていえばiMacは結構奥行きがあって机上に空間的な余裕が必要であるのに対し、iBookならば邪魔なときにはサッとしまえる省スペース性がポイントだ。

逆にiMacのほうは存在感があり、インテリアの一部としてあまり移動せずに使うので、あえてiMacを選ぶという判断もある。

また、現時点では5色揃ったiMacに対して、iBookにはタンジェリンとブルーベリーの2色しかないことも考慮すべきだ。将来的にiBookのカラーバリエーションが増えていくとしても、今、どちらかを選ぶ上では好みの色があるほうに軍配が上がるだろう。

●Apple主要現行製品スペック対決

	iBook	PowerBook G3（333MHz）	PowerBook G3（400MHz）	iMac333MHz
価格	198,000円	298,000円（Apple Storeプライス）	430,000円（Apple Storeプライス）	158,000円
大きさ(W×D×H cm)	34.4×29.4×3.15～5.2	32.3×26.4×4.3	32.3×26.4×4.3	38.0×44.0×39.5
重量	3.0kg	2.68kg	2.68kg	17.3kg
プロセッサー	Power PC G3/300MHz	Power PC G3/333MHz	Power PC G3/400MHz	Power PC G3/333MHz
二次キャッシュ	512k	512k	1MB	512k
メモリー	32MB SDRAM（最大160MB）	64MB SO-DIMM（最大384MB）	64MB SO-DIMM（最大384MB）	32MB SDRAM（最大256MB）
メモリースロット数	1基空き	2基空き	2基空き	2基空き
ハードディスク	3.2GB IDE	4GB IDE HD	6GB IDE HD	6GB IDE HD
ドライブ	24倍速CD-ROMドライブ	24倍速CD-ROMドライブ	2倍速DVD-ROMドライブ	24倍速CD-ROMドライブ
バッテリー	リチウムイオン（6時間稼働）	リチウムイオン（5時間稼働） デュアルバッテリー時は10時間	リチウムイオン（5時間稼働） デュアルバッテリー時は10時間	―
外部モニター	×	○	○	×
モデム	56kモデム（K56flex、V.90対応）	56kモデム（K56flex、V.90対応）	56kモデム（K56flex、V.90対応）	56kモデム（K56flex、V.90対応）
USBポート	1基	2基	2基	2基
Ethernet ポート	10/100 Base-T	10/100 Base-T	10/100 Base-T	10/100 Base-T
SCSIポート	×	○	○	×
内蔵マイク	×	○	○	○
内蔵スピーカー	モノラル	モノラル	モノラル	ステレオ
ディスプレイ	12.1インチTFT SVGAカラー 800×600（最大1,670万色）	14.1インチTFT カラー 1,024×768（最大1,670万色）	14.1インチTFT カラー 1,024×768（最大1,670万色）	15インチマルチスキャンシャドウマスクカラー 1,024×768（最大1,670万色）
無線LAN	別売りのAirPortカードにより実現	別売りのPCカードが必要	別売りのPCカードが必要	無線端末にはならない（ネットワークは可能）

特集2



~さあ、これからPartyだ!~

ビギナーのための MP3 満喫ガイド

「パソコンで音楽を聴くなんて、なんかダサい」と冷たく笑っているあなた!
そんなことを言っている場合じゃありません!
MP3(エム・ピー・スリー)は、我々の日々の音楽ライフを大きく変えてしまう革命なのです。
MP3のおかげでインターネットでの音楽配信は当たり前になります。
MP3のおかげでカードサイズのWalkmanが売られるようになります。
MP3のおかげであなたはDJとして世界デビューできます。
だからはやく、その古臭いオーディオコンポを捨ててMP3をゲットしなさい!

えっ? MP3って何かって? 答えはこの特集を読めばわかります!



★特集2★
ビギナーのためのMP3満喫ガイド

●● 概論 ●●

MP3とはいったい何なのか？

中里 和

ネットサーフィンしても、パソコン雑誌を読んでも、仲間のMacユーザーと会話をしても必ず出てくる「MP3（エム・ピー・スリー）」という謎の単語。はたしてMP3とはいったい何なのか、その正体をお教えしよう。



これはいったい何？

ついにプレイステーション用まで登場したMP3プレイヤー（http://www.psxamp.com/）。若者やゲームユーザーたちまでも巻き込んで浸透する「MP3」といったい何なのか？

かつてはプロだけの世界 80年代後半にDTMが普及したが…

かつてコンピューター上の音楽環境といえば、プロミュージシャンたちだけに許された空間だった。

そこではプラットフォームによるデータフォーマットの違いだの、高額な録音・再生環境への投資が当たり前のように存在した。高価なうえに複雑な機材の操作方法をマスターしなければいけなかったのだ。まあ、はっきりいえば、筆者のようにそれを生業としない限りは普通のユーザーにとってそう触れる機会のないものであった。

そして80年代後半に入り、そういう状況はデスクトップミュージック（DTM）の普及によって一変した。デスクトップ型のMacとMIDI音源*1を所有し、MIDIインターフェイスとシーケンサーソフトがあれば、比較的簡単に音楽を制作できるようになったのだ。個人が音楽製作を楽しむことができるような時代が訪れた。

しかし、これも所詮は音楽製作のアプローチの一つでしかない。大部分のMacユーザーは楽譜を読めないし、もちろん自分で音楽を作ったりはしない。唯一“音楽を聴く”ことに関しては、一般のMacユーザーもプロもその情熱は同じだ。

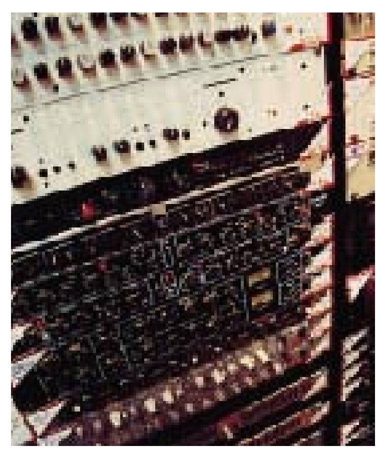
MP3とは、プラットフォームに依存しない音声の圧縮規格である

そのような状況の中、パソコン上での簡単な録音・再生に特化するために登場したのが、本特集の主題であるMP3（エム・ピー・スリー）だと思ってもらえればいい。大半のユーザーにはそれだけ知っていれば十分なのではないだろうか。

MP3はインターネット時代にふさわしく、プラットフォームを意識しない、ただの規格、もっといえば音声の圧縮規格である。正式には「MPEG1 Audio Layer3*2」という。この規格に乗っ取ってさまざまなユーザー、企業やフリーウェア作家たちがそれぞれのプラットフォーム上で動作する関連ソフトウェアを発表している。Windowsで作成したMP3はMacやLinux上でも演奏できるし、その逆も可能なのだ。

MP3って、私のMDプレイヤーよりも優れているの？

MP3を理解する時にいつも筆者が引きあいに出すのがMD*3である。「なぜMDを引き合いに？」と思われる読者もいるかもしれない。だが、実はとても両者の共通点は多



コンピューター上での音楽環境は、DTMとMacの普及でパーソナルなものになった。しかし、今度はMP3の登場でそのDTMの世界すら大きく変わりそうな気配だ

*1 MIDI：Musical Instrument Digital Interfaceの略。シンセサイザーなどの電子楽器を同時演奏するための通信規格で、DTMでは不可欠なもの。　*2 MPEG-1 Audio Layer3：主Moving Pictures Experts Groupという ISO傘下の委員会で策定された音声デジタル圧縮方式。　*3 MD：MiniDiscの略。ソニー規格の音楽用光磁気ディスクフォーマットで、ディスクサイズが7×6.75×0.5cmと小さく、音楽の再生／書き換えが可能。各家電メーカーが再生プレイヤーなどを多数発売中。

これが MP3の正体だ



これがMP3形式ファイル。音楽CDや人間のスピーチなどを、音質を極力落とさずに数MB程度に圧縮したものだ。単なるデータファイルの一種のように見えるが、実はこれがパソコンや音楽家電のあり方を根本から変えうる、「革命」技術になりそうなのだ

く、いろいろな意味で競合する技術なのだ。

まず、MDの録音・再生方法とMP3のMP3ファイル化、再生方法を比べてみよう。

ある家電メーカーのMD機器で音楽を楽しむ場合は以下の手順で行なう。

❶MDに落としたい音楽CDを用意、CDプレーヤーにセットする
❷落としたいトラックを選び、MDで録音
❸MDで再生

つまり、カセットテープの時代から脈々と続く単純な録音作業を行なうことになる。一方、これをMP3で行おうとすると以下のようになる。

❶MP3化したい音楽CDを用意して、MacのCD-ROMドライブにセットする
❷MP3エンコーダーソフトウェア*4を起動し、希望するトラックを取り込む
❸取り込まれたファイルをMP3エンコード機能を持つソフトウェアでエンコードする
❹MP3プレーヤーソフトで再生する

以上、ワンステップ多いが原理としてはまったく同じだということがおわかりいただけるであろうか？　Macさえあれば、MDとあまり変わらない手間で、音楽録音・再生環境ができるのがMP3だ。

簡便性はこのくらいにして、その他のMP3を使用するメリットを次にざっとあげてみよう。

●最近のMac（もちろんiMacも含む）を用いれば実際の演奏時間より短時間でMP3ファイルを作成できる
●Macと低価格もしくは無料のソフトウェアを用意すればMP3環境が整う
●録音メディアはMacのハードディスクで、一曲あたり1〜5MB程度しかディスクスペースを必要としない

意外と見落とされがちな点であるが、CD音楽をMDに落とすには、録音時間はそのまま実演奏時間分かかるのである（つまり5分の楽曲なら5分）。ところがMP3では、G3 Mac上ではその半分くらいの時間で済む。コピー（ダビング）に至ってはせいぜい5MBのファイルなどG3 Macならどれでも数十秒で終わる。これもMDだとやはり実時間かかってしまう。

導入コストがきわめて少ないことも大きい。MDレコーダーを購入するとそれだけで数万円、メディアも一枚のディスクにつき数百円である。一方、MP3の環境づくりは安価（もしくは無償）なソフトを購入するだけなので、非常に魅力的である。

プロがMP3の音質を徹底検証 しかし、それよりも重要な点がある

最後になったが、こだわる人のために音質の話をしておこう。

結論からいうと、最新のMDに比べるとMP3の音質は今一歩劣っている。発売当初のMDに比べればかなりましだとは思うが、「驚くほどの高音質」とは正直書けない。筆者のように音楽製作、とくにマルチメディアコンテンツを中心に行なっているユーザーからすれば、あの高い圧縮率なら大変立派だとも思えるが、一般ユーザーはそういう見方はしない。だとすれば、現時点では音質は最新のMD規格に軍配が上がる。

音質の話はどうしても主観の話になってしまうため、具体的な数字をあげてどうのこうのというのはあまり意味がない。あえて抽象的な話をさせてもらうと、MP3の音質というのは音源にもよるが、だいたい以下の傾向がある。

●少しくすんだような暗めの音質
●ただし、高音の方は意外としゃりしゃりとした音質
● 低音が前に出る感じ。
●全体的に空気の抜けたような、少しすかすかした音質

しかし、音質に関する議論は本質的ではない。MP3のウリである導入費用の安さ、簡便さ、速さ、コンピューターとの親和性こそが、全世界の音楽ファンたちから大きく評価されている点なのだ。

MP3は次世代の標準音楽メディアである。今後どのようにして非パソコンユーザーたちに浸透していくのか、楽しみである。

MP3再生に 特殊な機材はいらない



MP3を再生したり、音楽をMP3化するのに殊勝な機材は必要ない。高速なパソコン（G3 Mac）と専用のソフトさえあればOKだ。画面はMP3プレイヤーソフトの「SoundJam MP 1.0」（http://www.casadyg.com/）。Macでの作業中もMP3が再生できるソフトである

?*4 MP3エンコーダーソフト：音楽CDなどの音声をMP3形式に圧縮／変換するための専用ソフトウェア。その種類や詳細はP.84〜85参照のこと。



★特集2★
ビギナーのためのMP3満喫ガイド

●● ソフトウェア編 ●●

これがMP3 作成/再生のツボだ

中里 和

**MP3が理解できたら、
とりあえず自分の音楽CDからMP3ファイルを作成してみたいもの。
しかし、どのMac用MP3ソフトを購入すればいいのだろうか？
本コーナーでは独特の視点から、商用MP3ソフトを検証してみる**

音楽をパソコン上にファイル化すれば、大きなCD棚を買う必要もない

MP3がパソコンユーザーの間で大人気を博した要因は、自分が保有するCD音源をパソコン上で簡単にデータファイル化できるという点にある。

CDやMDなどの音楽メディアは、買えば買うほど保管スペースを探すのに苦労するものだが、それらのコレクションをすべてパソコン上のファイルに変換してしまえば*1、管理もお手軽になるというわけだ。

そこでまず、現在Mac用に販売されているMP3エンコーダーソフトを紹介したいと思う。

MP3ファイルを作成することは、「エンコード」するということ

その前に、ビギナー読者は「MP3へエンコード（encode）する」という言い方に慣れておく必要があるだろう。

MP3へ“エンコード”するということは、簡単にいえば「MP3形式の音声ファイルに変換する」ことである。もう少し技術的な言い方をすれば「MP3の圧縮方式に従って、オーディオデータを圧縮し、ファイル変換する」という意味だ。

では、現在米国で販売されているSoundJam MP 1.0（Casady & Greene社）というMP3エンコーダーソフトを例に、MP3ファイル化のプロセスを説明するので、じっくりと見てほしい（本ページ下図参照）。

いかがだろう？ 想像したほど複雑ではないので、意外と拍子抜けしてしまったのではないだろうか。

このときソフトの裏側では、1）CD上の音声をMacのオーディオデータ（AIFF*2）に変換して取り込み、2）さらにそれをMP3形式ファイルに圧縮／変換、という作業を行なっているのだ。つまり、2段階のデータ変換をしていることになる。

これは他社のMP3エンコーダーソフトでも使われているポピュラーな手法だ。

Mac用のMP3エンコーダーソフトどれを購入すればいいの？

それでは主要なMac用MP3エンコーダーソフトを紹介していこう。

執筆時点、購入可能なパッケージで有力な候補としては、アクト・ツー社の「Mac MP3」、Casady & Greene社の「Sound Jam MP」、

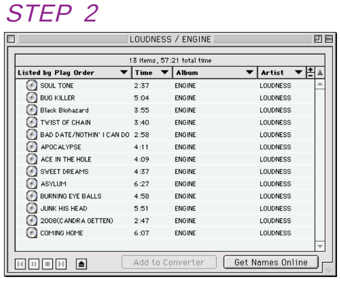
音楽CDからMP3ファイルを作る（SoundJam MP 1.0の例）

STEP 1



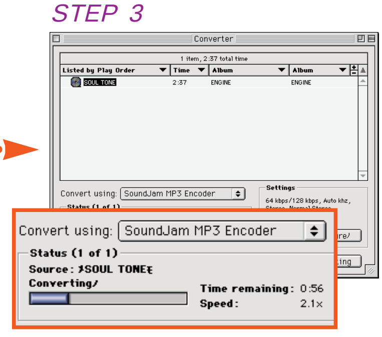
SoundJam MPを起動した状態で、MP3化したい音楽CDをMacのCD-ROMドライブに挿入する

STEP 2



すると、SoundJam MPが自動的にインターネットからCD内の曲情報を収集し、ウィンドウを開いてリスト表示する

STEP 3



指定の曲を選択して、「Add toConverter」ボタンを押し、MP3エンコードを開始する（下はゲージ部分の拡大）

STEP 4



実際の曲演奏の半分の時間でMP3ファイルができ上がった！（アイコンはエンコーダーソフトによって異なる）あとはこのMP3ファイルをプレイヤーソフトでプレイするだけ

*1 **コレクションのMP3化**：作成したMP3ファイルを本人使用の範囲で観賞するのはいいが、それを他人に配付したり、第三者の音楽CDを自分のためにMP3化するのは著作権法に反するので注意のこと。 *2 **AIFF**：Audio IFFの略。Apple社によって規格化された高品質な音声を記録するためのデータフォーマット。SGI製品やAmigaでもよく使われる。一方、Windowsの世界ではWAVフォーマットがポピュラー。

どれが優秀？ MP3エンコーダーとプレイヤー

●各エンコーダーソフトのベンチ比較

CD Rip/Encode	CD Rip	CD Rip+Encode	備考
MacMP3	——	01:43.26 min.	ドラッグ&ドロップによるエンコード
Sound Jam MP	——	02:14.43 min.	
Audio Catalyst	00:33.65 min.	02:07.27 min.	
CD to AIFF	00:34.43 min.	×	MP3エンコード機能はなし
mp3 Encoder	×	08:28.66 min.	CD Rip機能はなし

「——」は計測不可、「×」はその機能がないという意味。テストに使った環境はPower Mac 7300（XLR8 Mach Speed 288MHz）、Mac OS 8.6、12倍速CD-ROMドライブ、曲目はScritti Politti from ANOMIE & BON-HOMIE（4:41 min.）

●各プレイヤーソフトの機能一覧

MP3 Player	Multi Format対応	EQ	EQプリセット	インターフェイス変更
MacMP3	○	○	×	○
Sound Jam MP	○	○	○	○
MacAMP	×	○	○	○
GrayAMP	○	×	×	×

すべての機能をサポートしているという意味ではSound-Jam MPに軍配が上がるが、機能以上にユーザーインターフェイスの趣味も大きな選考対象となる

MacAMPのイコライザー機能



これが定番MP3プレイヤーソフト「MacAMP」（http://www.macamp.net/）のイコライザー画面。プレイヤー画面の中でイコライザー表示されるため、別ウィンドウをわざわざ開く他社のプレイヤーソフトよりもかなり便利なのだ

Xing Technology社の「Audio Catalyst」の3製品が挙げられる。現在のMac用“御三家”エンコーダーたちである。いずれの製品もエンコードのスピードも速く、使い勝手も申し分ない。

操作感でいうと、Sound Jam MPとAudio Catalystの海外2製品はほぼ同じ。ウィンドウ内にリスト表示された曲名をマウスで選択してから、ボタンでエンコードを開始する。

これとは異なる操作インターフェイスを提供するのが、国産のMacMP3[*3]だ。デスクトップ上にマウントされた音楽CDアイコンをハードディスク上にドラッグ&ドロップすれば、そのまま自動的にMP3エンコードを開始する。コントロールパネル上であらかじめ設定しておいた内容に基づき、CDリッピング[*4]とエンコードを行なうという点は、まさにMacならではといった感じで筆者のお薦めである。

MP3プレイヤーソフトは どれも同じように見えるけど

一方、MP3ファイルを再生するために必要なプレイヤーソフトには、どのような製品が流通しているのだろうか？

エンコーダーソフト“御三家”の中でプレーヤー機能も提供しているのはMacMP3とSound Jam MPである（Audio Catalystにはプレイヤー機能はない）。どちらも起動した後にインターフェイス画面を見て「おおっ」と思わせるインパクトがある。

単体のMac用MP3プレーヤーとしては@soft社の「MacAMP」、Digital Thoughts社の「Gray AMP」[*5]が挙げられる。なかでも定番といえば前者のMacAMPであろう。これは前述のMacMP3やSound Jam MPと互角の機能性を有している。グラフィックイコライザーが数種類のプリセットとともに用意されているし、インターフェイスも変更できる。もちろんプレーリストもある。そしてプレーリストやイコライザーまでインターフェイスごとにちゃんと変更される。まさに真打のMP3プレーヤーソフトといえる。

使わないと大損？ イコライザー機能をマスターしよう

GrayAMPを除く3つのプレイヤーソフトは、どれも非常に優秀なイコライザー機能（トーンコントロール）を有している。安物オーディオ機器のイコライザーなどよりはよほどいいかもしれない。

イコライジングはもともと非常にリアルタイム処理の難しい特殊効果だったのだが、Power Mac G3ならこのような処理もすいすいこなす。プロ用イコライザーソフトでも製品によっては未だにある、変化させると「ブチブチ」というノイズも入らない。実際に効果を耳で確認するのに少しタイムラグを感じるが、それも気にならない程度である。

では、マメ知識としてイコライザー機能の基礎を解説しておこう。

音は、人間が音程として認識する音の高さ（音程）以外にもたくさんの周波数から作られている。イコライザーは、その特定の周波数の音を強くしたり弱くしたりできる（ステレオデッキについている「Treble」「Bass」なども同様である）。それがいろんな音の高さで数ポイント単位で調節できると思っていただければいい。下は20Hzくらいから上は20000Hz（＝20kHz）くらいまでが人間の可聴範囲である。つまり200Hzとか表記されているポイントを持ち上げると低音が前に出てくるし、12kHzとか表記されているポイントなら高音が強くなる。微妙なポイントを突くことでかなりの音質補正、もしくは大胆な音質変化を楽しむことができる。怖がらずにまずはいろんなポイントを上げたり下げたりしてみることをお勧めする。

このイコライザー機能を駆使すれば、ダンス系のヘビーボトムなビートも、よりハイファイな音作りも簡単に行なえる。まさにAVアンプがMacの中にいるようなもので、MDプレーヤー単体では今のところできない芸当である。ぜひ試してみてほしい。

このイコライザー機能だけでもハードウェアで購入すれば数万円と考えると、MP3環境がどれだけリーズナブルであるか、わかっていただけるであろう。

*3 国産のMacMP3：本特集ではMacMP3開発者のインタビューも掲載している。P.86〜87を参照のこと。 *4 CDリッピング：音楽CDをパソコンに入れて、そこから直接MP3ファイルを作成すること。リッピング（Ripping）とは「剥ぎ取る」という意味。 *5 MacAMPとGrayAMP：MacAMPはhttp://www.macamp.net/、GrayAMPはhttp://www.dig-ithought.net/からデモ版がそれぞれダウンロードできる。



★ 特集2 ★
ビギナーのためのMP3満喫ガイド

●● ソフトウェア編 ●●

国産ソフト MacMP3開発の裏話

(株)アクト・ツーが発売した国産初のMac用MP3トータルパッケージ「MacMP3」。実際にMP3プレイヤー/エンコーダーを開発するというのは大変な作業のはずだ。開発の経緯について同社に聞いた。

世界中のエキスパートたちが結集 その成果がMacMP3だ

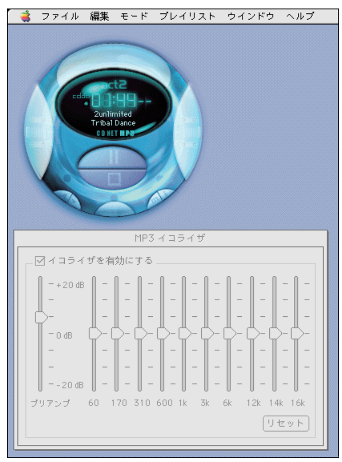
——はじめに、アクト・ツーという会社の概要を教えてください。

加藤（以下敬称略）●我々はもともとシステム・インテグレーションの会社だったのですが、3年前からパッケージソフトの販売に参入しました。Alladin System社の「StuffIt Deluxe」シリーズ*1などのローカライズ開発/販売が中心です。業績は年々伸びており、米国の現地法人を含めますとスタッフは約50名です。次の目標としては欧州にも拠点を置きたいと考えています。



加藤 幹也氏
代表取締役
株式会社アクト・ツー

「MacMP3はまだまだ出たばかりの新製品です。今後はMP3のミキシングや編集を行なう製品としてアップグレードすることも検討しています。ポータブルプレイヤーへのバンドルの可能性も相談中です」と今後の展開を語る



MacMP3のプレイヤー演奏画面。近日にもフェース（外見デザイン）の仕様を一般公開し、ユーザー自身がインターフェイスを作成できるようになるとのこと。実際の操作感や音質などの評価に関しては、本誌P.126のMacware Selectionコーナーを併読していただきたい



「MacMP3」製品パッケージ。ライバル製品はインターネット上でのオンライン販売が中心だが、クレジットカード処理への不安から購入に踏み切れない読者も多いはず。その点、本製品はあくまでも従来どおり店頭販売されるので安心だ

MacMP3

問い合わせ先	株式会社アクト・ツー/03-3328-8431
価格	9,800円（1万本限定キャンペーン価格）
製品機能	MP3プレイヤー＋エンコーダー
CDDB	対応
ストリーミング	再生可能
動作環境	Mac OS 8.1以降、PowerPC 604以上

——今回「MacMP3」という国内初のMac用MP3プレイヤー＋エンコーダーソフトを発売されますが、このようなソフトを自社開発された理由はなんですか？

河野●自社開発といっても、社内の人間だけで開発したわけではありません。MP3ソフトでは、音質や機能ばかりでなく、GUI*2デザインなどに関するノウハウが非常に大事なので、海外のプログラマーも多数参加しています。各方面のエキスパートたちをかき集めないと、とても太刀打ちできるような世界ではないのです。

加藤●アクト・ツーにとってこのMacMP3は非常に大事な製品です。単なるローカライズ*3製品ではなく、我々が先導して製品を開発するという点でもかなりの挑戦でした。

そして、iMacやiBookユーザーに代表される「まったく新しいユーザー層」へのチャレンジという狙いもあります。iMacユーザーの多くは電子メールとインターネットだけを目的とした新しいユーザー層なので、その人たちが喜ぶソフトを提供したいのです。そ

*1 StuffIt Deluxe：ご存知、Macユーザー定番のファイル圧縮/解凍ユーティリティ。CD-ROM MACLIFEやNetscape Navigatorなどに標準添付されているStuffIt Expanderは同シリーズの無償配付版。 *2 GUI：Graphical User Interfaceの略。ユーザー操作を楽にするための、グラフィカルなパソコン操作画面もしくはインターフェイスのこと。 *3 ローカライズ：外国製のソフトウェアを自国の言語に対応させるプログラム改造作業のこと。日本語テキストのハンドリングなど、その作業は大変手間のかかるものといわれている。

の意味でも、このMacMP3はまったく従来製品とは異なるソフトなのです。

iMacやPowerBookをオーディオ家電にする

——では、いつ頃からMP3ソフトを開発しようと考えていたのですか?

加藤●企画が上がったのは今年の1月くらいでしょうか。意外と最近なのです。

河野●きっかけはやはり昨年のiMacの発売ですね。iMacユーザーたちのソフト購買パターンが従来のMacユーザーたちとは大きく異なっていたので、新製品の模索をしていたところでした。

加藤●iMacユーザーはそれ以前のMacユーザーとはまったく違います。インターネット世代の彼らにとって、iMacとは単なる携帯電話やFAXの延長です。

そこで、そのライフスタイルをさらに拡張できるものは"音楽"であると思いました。そのうちに「なぜMac用のMP3ソフトがないの?」という疑問が湧いたわけです。iMacやPowerBookをパーソナルなオーディオ家電にする、というのがこのMacMP3の目的です。

河野●ですから、MP3ソフトでは機能ばかりではなく、ルックスやユーザーインターフェイスが大事になるのです。

加藤●MacMP3のウリは"Finderとの完全なる融合"です。CD-ROMドライブに音楽CDを入れたら、その中の音楽ファイルをそのままマウスでFinder上にドラッグ&ドロップするだけで、MP3にエンコーディングされます。ユーザーにはまったくストレスを感じさせません。

MP3ソフト開発は意外と大変 ドイツ企業との特許交渉などを経て

——MP3エンコーダーというのは簡単に開発できるものなのでしょうか?

河野●いやいや大変ですよ(笑)。なかでも避けて通れないのが、エンコード技術に関する海外企業との特許使用手続き*4ですね。この手続きをクリアしていないために、現在も出荷できないライバルMP3エンコーダーがあるくらいですから。

——MP3というファイル形式自体は、もともとオープンな規格ではないのですか?

河野●確かにMP3はオープンな規格ですが、その規格成立前にすでにその企業が一部の技術に関して特許を取得していたのです。MP3エンコーダーは誰でも開発できると思われがちですが、意外にも現実はけっこう大変なのです。

加藤●もちろん、それ以外にもいろいろと難関はあります。しかし、今年初めに社内で実験的にエンコーダーを作成したところ、なんとかうまく動作したので、「これならいける!」とゴーサインを出しました。

MacMP3で上手に「エンコード」するためのコツ

——最後に、MacMP3を使って上手にMP3ファイルを作成するコツを教えてください。

笠岡●MacMP3のデフォルトではエンコーディング・レートを「128kbps」に設定していますが、音質重視派はこれをもう少し引き上げてもいいかもしれません。

そして、MacMP3以外のプレイヤーソフトで聴く場合は、もしそのソフトがVBR*5対応であれば、エンコード時に「VBR」オプションをオンにしたほうがいいでしょう。ある程度ファイルサイズを抑えることができますから。

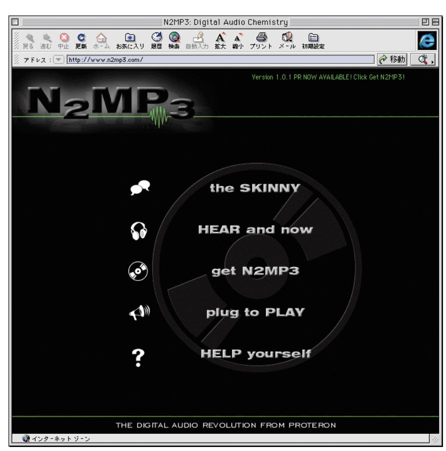
河野●音質の良し悪しの判断というのは、個人差がかなりあるので、われわれ開発側もこれといったコツはわからないというのが現実です。ですから、とりあえずデフォルト設定を中心にいろいろといじっていただいて、あとはMacMP3のシームレスな音楽環境をぜひ楽しんでいただきたいです。



河野 俊之氏
統括部長 R&Dチーフエンジニア
「機能的にはマルチトラックへの対応などもぜひ検討していきたいです。いずれにしましても、MacMP3の今後の可能性は無限大です」



笠岡 一氏
マーケティング部
「エンコーダーの音質に関してはライバル製品よりもかなり良質で、そのエンコード速度もなかなかのものだと信じています。ぜひ期待してください」



MacMP3の成果として、エンコーダー部分がこの「N2MP3」としてスピンアウト。つい最近、インターネット上で発売となった(http://www.n2mp3.com/)

*4 **海外企業の特許**:MP3の規格策定に活躍した独Fraunhofer/Thompson社が保有している特許。1998年から同社はソフトハウス各社にライセンス料を請求するようになり、一部のプログラマーは現在も反発しているという。　*5 **VBR**:Variable Bit Rateの略。曲の特定部分でサンプルレートを減らし、作成ファイルサイズを小さくする機能のこと。



★特集2★
ビギナーのためのMP3満喫ガイド

●● ハードウェア編 ●●

Rio 500でMP3を外に連れ出そう

MP3ファイルの再生や作成方法がわかったら、
ぜひ屋外でもその音楽を楽しんでみよう。
えっ、どうすればいいかだって？　答えは簡単、
MP3専用ポータブルプレイヤーをゲットすればいい！



ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ社が9月下旬に発売するRio 500の概観。ボディーカラーは写真のブルースケルトン以外にパーブルスケルトン、グレーの計3色を用意。MP3ファイルを再生するための最新ポータブルプレイヤーだ。搭載メモリーは64MBなので、約1時間の音楽／音声再生が可能である



Rio 500の本体サイズは91×63×19mmと、タバコの箱をちょっと薄くしたようなコンパクトさ。重量78gと軽く、このように片手で軽々ともて遊ぶことができる。実際に持った感覚はポケットFMラジオに近い



MP3ファイルのダウンロードはUSB搭載型MacもしくはPCを使って行なう。付属のUSBケーブルと、プレイヤー／エンコーダーソフト（Macの場合はSound-Jam 1.0）を使ってダウンロードすることになる

Walkman*1が登場して20年、ついに我々はこの機械を手に入れた

ある程度Mac上でMP3ファイルの再生や作成を楽しんだら、まず頭に思い浮かぶのが「もし自分のWalkmanでこれが聴けたら…」ということだ。

しかし、心配ご無用！　MP3専用ポータブルプレイヤーがあれば、Mac上で作成したMP3ファイルがそのまま屋外でも楽しむことができるのだ。

MP3ポータブルプレイヤーとは、パソコンから直接MP3ファイルを内蔵メモリーにダウンロードして、それをヘッドフォンで聞くための専用機器である。実は、すでに半年ほど前から数種類のMP3専用ポータブルプレイヤーが販売されており、そのほとんどはWindowsマシン専用だったのだ。

しかし、ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ社（http://www.diamondmm.co.jp/）が9月下旬に発売する「Rio 500」は、業界ではじめてUSBポート搭載のMac正式対応。そして、そのボディデザインもiMacを意識したものになっているのだ。これはMacユーザーなら誰でも注目しておきたいハードウェアだ。

CDやMDプレイヤーと違い、激しい運動中もまったく音飛びなし

では、このMP3プレイヤーと、既存のCDやMD*2ポータブルプレイヤーとどう違うのだろうか？

*1　Walkman：ソニーが1979年に発売したヘッドフォン・カセットテーププレイヤー「TPS-L2」に始まる製品シリーズ。あくまでも登録商標だが、現在も世界中でポータブル音楽プレイヤーの代名詞となっている。同社では8月30日まで「Walkman 20th Anniversary」キャンペーンというのを開催していた。　*2　MD：ソニー規格の音楽用光磁気ディスクフォーマットで、ディスクサイズが7×6.75×0.5cmと小さく、音楽の再生／書き換えが可能。通称“MD（エム・ディー）”と呼ばれ、各家電メーカーが再生プレイヤーなどを販売中。

まず、CDやMDはディスク上の音楽を再生する機構であるため、モーター部品が搭載されることになる。つまり、ディスクを回転させるために、消費電力と本体サイズを減らすことには限界があるのだ。一方、MP3ポータブルプレイヤーは内蔵メモリーに蓄積されたMP3ファイルを専用の小型MPUがそのまま直接演奏する仕組みなので、消費電力や重量、本体サイズはいくらでも小さくすることができる。

そして、MP3プレイヤーはディスクの回転とはまったく無縁であるため、演奏中にプレイヤー本体をどんなに激しく揺らしても、“音飛び”がまったく起きないのだ。

この点を集中的に実験してみたところ、実際Rio 500を長時間ぶんぶん振り回してみたり、携帯しながら自転車に乗ったり、街中で長時間ジョギングしても、演奏が途切れることは一度もなかった[*3]。もっと激しい運動をしても結果は同じだろう。CDやMDなどのディスク系プレイヤーではまずありえない話である。

そして、その小サイズのため、ジーンズの前ポケットに入れたり、シャツの胸ポケットに入れてもすっぽりと隠れてしまう。まさに夢のような機械である。

音質も以前よりは向上した ディスクの時代はまもなく終わる

MP3ポータブルプレイヤーは当初、粗末な製品ばかりだったので、音質が悪いといわれてきた。しかし、それも半年前の話。

Rio 500の音質は、一般ユーザーの耳で聴く限り、MD製品などとそれほど違いはない。イコライザー機能の搭載なども当たり前になってきているので、ここにきて全般的に質は急上昇しているようだ。

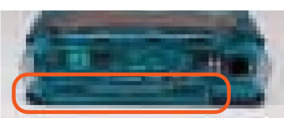
いずれにせよ、このRio 500はMacユーザーなら必ず注目しておくべきハードウェアだ。あえて指摘するなら、付属ヘッドフォンがちょっとチープで、専用リモコンが用意されていないことくらいだろうか。しかし、他の点ではまったく申し分がない。

音楽家電業界も、このRio 500のようなMP3ポータブルプレイヤーに触発されて、ディスク製品からメモリー製品への転換をはかろうとしている。そして、その流れはもう誰にも止めることはできない。ディスクで音楽を聴く時代はまもなく終わるかもしれない。

Rio 500

問い合わせ先	株式会社ダイアモンド・マルチメディア・システムズ／03-5695-8401
価格	オープンプライス（推定34,800円）
サイズ／重量	91×63×19mm／78g
内蔵メモリー	64MB、最大96MBまで拡張可能
再生可能形式	MP3（16～320kbps／VBR）、Audible.comコンテンツ
バッテリ	単三電池×1、最大13時間連続再生
付属品	Mac／PC接続用ソフト、専用USBケーブル、キャリングケース他

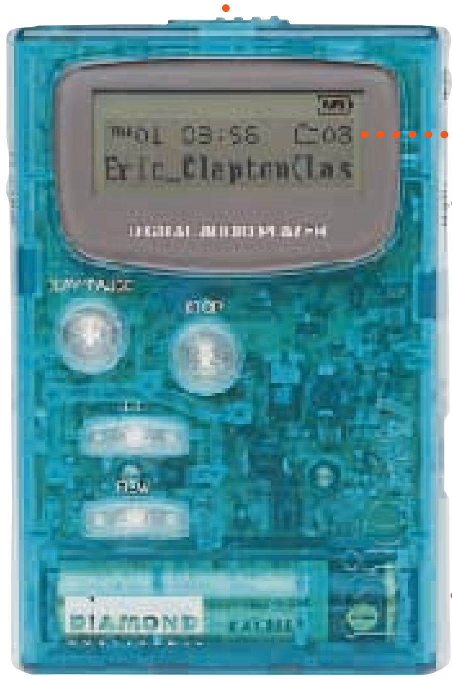
Rio 500 ハードウェアを徹底チェック！



上部のSmartMediaスロットを使って、最大96MBまでメモリーを拡張可能



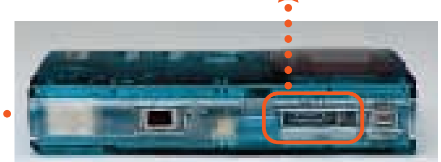
背面から見ても、MP3プレイヤー自体が非常にシンプルな仕組みであることがわかる。回路も少なく、まだまだ小型化できそうだ



本体前面には再生／停止／早送り／逆送りの各ボタンを用意、その他の操作は右側面のジョグダイヤルを使う



イコライザー機能やプログラム再生機能ももちろん搭載。けっこう細かい操作が可能なのだ



ジョグダイヤルを使ってディスプレイ項目を設定したり、ボリューム調節を行なう



アリカリ単三電池1本でなんと13時間の連続再生が可能。モーター駆動部がないだけに、バッテリの持ち時間も半端ではない

?*3 演奏が途切れない：ヘッドフォンのコード端をつかんで、‘ブルース・リーのヌンチャク’のようにRio 500本体を振り回した編集者もいたが、それでも音飛びはなかった。これなら、格闘技の試合中でも音楽が楽しめそうだ。もちろん、そんな状況で音楽を聞く人もいないだろうが。



MP3の最大のウリは、自分が作成した音楽を
手軽にインターネットで配付できる点にある。
そして、ついにMac上でDJとなって
自分だけのMP3音楽をミックスするソフトが登場した

●● スター誕生編 ●●

Mixman Studioで憧れのDJデビュー！

森本真也

What a surprise！ Macさえあれば君もファンキーDJだ

実に風変わりなソフトが登場したものだ。「Mixman Studio Mac（以後Mixman）」では、Macのキーボードを、文字どおりターンテーブル*1に見立てて、リアルタイムでDJ*2プレイをする。Macを、リアルタイムプレイ可能なミキシング楽器として使ってしまうわけだ。

この感覚は、強いていえば、今ゲームセンターで人気のDJシミュレーションゲームがもっとも近いだろう。あのゲームをプレイしたことのある人なら、すぐにわかってもらえると思う（ちなみに筆者は下手です）。といっても、キーを押す順番が指定されているわけでもないし、プレイの点数が採点されたりするわけでもない。Mixmanは、世の中に氾濫するさまざまな音ネタをリミックスして、自分だけのMP3ダンスミュージックを作り出す「音楽ミキシングソフト」なのだ。

Mixmanには、難しいDTM*3やMIDIの知識はまったく必要ない。必要なのはセンス、それだけだ。楽器演奏を一度もしたことがない人でもOK。今日のDJはあなただ。



Mixman Studio（Windows版）の箱

Get ready！ Mixmanの実際の操作方法

それでは、実際にMixmanを見てみよう。ウィンドウ内に表示される2台のターンテーブルが、否応なくDJ気分を盛り上げてくれる。実際にDJプレイをするためには、まずプレイに必要なサウンドを最低でも1つ、ターンテーブル上にロードしなければならない。左右のターンテーブルにそれぞれ8種類、合計16種類までのサウンドがロードできる。

これは、DJがプレイに使用するレコード（ブラックビニール*4）を選ぶ作業と同じだ。どんなサウンドを選ぶか、ここでまずあなたのセンスが試される。

音ネタのセット方法は極めて簡単だ。レコード上に複数ある“×”アイコン（空きトラ



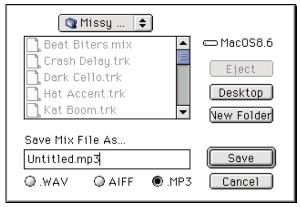
Mixman Studio Macの画面（ベータ版）。配置キーを使って用意された音ネタたちを感性のままに演奏し、それをMP3ファイルとして出力できる



一見、タイピングをしているように見えるが、実はこれはMixmanを使ってリアルタイム演奏している様子なのだ。従来のDJたちがしてきたように、アナログ盤レコードを忙しく交換したり、派手なパフォーマンスをする必要もない。21世紀のDJたちはまさにこのように演奏することになる!?

*1 ターンテーブル：アナログレコードプレイヤー。単にレコードを再生するだけではなく、テンポを微調整したり、逆回転（スクラッチ）させたりと、DJはこれを楽器のように扱う　*2 DJ：ディスクジョッキー。ただし、ラジオの司会者のことではなく、ディスコやクラブハウスなどで多数のレコードとターンテーブルを駆使して演奏する人のこと。　*3 DTM：Desktop Musicの略。パソコンを使った音楽作曲／演奏のこと。　*4 ブラックビニール：最近では10代の若者に「アナログ盤レコード」と言っても意味が通じないらしい。





自分の演奏作品が気にいったら、それをMP3／Wav／AIFF形式ファイルに保存して、インターネットの仲間たちに披露しよう

Mixman Studioのもうひとつの画面である「Recording Studio」。この画面ではMacのマイクやライン入力を使って、ユーザーの肉声や音楽を音ネタとして登録することができる。これを使って「Hey!」とか「Yaa!」という声を吹き込もう



渋谷の某DJショップで行なわれたカメオインタラクティブのMixman実演イベントの様子。現役DJとして活躍中のQ'HEY氏がWindows版を使ってその腕を披露した。Q'HEY氏によると「Mixmanでの演奏は実際のターンテーブルを使うのとはまったく違う感覚だが、高度なプロ・テクニックなしでもなかなかの作品ができる点は面白い」とのこと

ック）をマウスでクリック。あとは、「〜.trk」という拡張子の付いた、Mixman用の音ネタ・データをそれぞれ好みに応じて選択すればセット完了だ。ターンテーブル上でサウンドがロードされたことがわかる。また、〜.trkファイルだけではなく、通常のAIFFやMP3ファイルもロードして、ミックスに使用することができる。

そもそも、本物のターンテーブルを使ってのDJプレイというものは、乗せたレコードの、まったく違う楽曲のテンポを回転数を微調整して合わせたりなど、かなりの熟練とテクニックを必要とするものだ。

しかし、Mixmanではその点も解決してある。テンポ（BPM表示されている数値）を変更することによって、それぞれの音ネタのテンポも自動的に追従するのだ*5。

Let's Play !
感性にまかせてキーボードを叩く

さぁ、いよいよDJプレイだ。テンポとボリュームを調整したら、プレイボタンをマウスでクリックする。そして、サウンドがアサインされたMacのキーボードが、どれか1つでも押された瞬間から演奏開始、ショータイムの始まりだ。ひたすら感性のおもむくままにタイミングよくキーボードを押して、あなただけのリミックスを作っていこう。

演奏そのものもきわめて簡単だ。任意のアルファベットキーを押せば、対応した音ネタが鳴る。逆に、キーを離せば止まる*6。同時に複数のキーを押さえることによって、複数のサウンドが同時発声されるわけだ。

また、対応するキーとSpaceキーを同時に押すことで、トラックをロックしてしまうことができる。これで、キーボードから手を離しても、そのサウンドがループして鳴り続ける。基本的なリズムを刻むトラックなどはこれでロックしてしまうと便利だ。また、同様の操作をもう一度繰り返すことによって、ロックは解除される。矢印キーには、テンポやボリューム調整などが登録されていて、リアルタイムに変更可能だ。

さて、少しは操作に慣れてきただろうか？ひょっとすると、期せずしてよい演奏ができて、その演奏を残しておきたいと思うかもしれない。それなら、Mixmanの録音機能を利用しよう。今度は録音ボタンをクリックしてから、さっきと同じようにプレイしてみよう。Mixmanがあなたの演奏を記憶し、何度でも再現してくれる。もちろん、その演奏情報をファイル保存したり、MP3化することも可能だ。

So you want to have more?
そして、関連サードパーティ製品

Mixmanは、ターンテーブル上にロードした16個のサウンドのミックスを楽しむもので、いわゆるソフトシンセのようにそれ自体で音を作ったりすることはできない。

そのため、いかに面白い音ネタを仕入れるかが勝負といえる。そこで、クリプトン・フューチャー・メディアから、海外の有名DJアーティストがMixman用に制作した音ネタ集、「Mixman SOUNDISC（サウンディスク）」を紹介しておこう。特別な許可申請なしに利用できる点がナイスなのだ。

さぁ、今夜のダンスパーティはMixmanでリアルタイムDJプレイだ。あなたのセンスとテクニックで、フロアの客を踊らせてくれ。Coolにキメてくれよ、Mr. DJ！

Mixman Studio Mac

開発元	Mixman Technologies, Inc.
問い合わせ先	株式会社カメオインタラクティブ「カメオ・ボイズバック」／03-3360-1558
価格／発売日	ともに未定（Windows版は好評発売中）
対応音源形式	.TRKファイル、AIFF、WAVE
出力形式	.MIXファイル、AIFF、WAVE、MP3、Real Audio
MIDI IN	OMSを使ったMIDI機器でトリガー可能

*5 **Mixmanのテンポ追従**：Mixmanで使われる〜.trkという拡張子の音ネタ・ファイルは、フレーズをビート単位で分解した、いわゆる「ブレイクビーツ」として保存されている。そのために、通常のAIFFファイルなどはテンポに追従しないので、少し注意が必要だ。　*6 **アルファベットキーでの操作**：ただ、実際にはキーボードを押して（離して）から、実際に音が出る（止まる）までに、若干ながらタイムラグが感じられた。このタイムラグは、MacのCPUの処理速度などにも依存するものと思われる。これは、ちょっと慣れが必要だろう。



★特集2★
ビギナーのためのMP3満喫ガイド

●● データ編 ●●

ちょっと覚えておきたいツールたち

中里 和

MacのMP3環境を語るうえで欠かせないのが、
いままでこの分野を支えてきたフリーソフトたち。
商用ソフトと比べると機能的に荒削りなものばかりだが、
なかなか心憎い機能を提供してくれる秀作も多く存在する。

商用ソフトを買うべきか？ それともフリーソフトにするべきか？

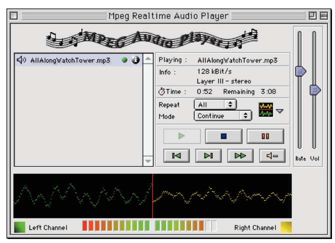
MacのMP3環境を根っこの部分を支えてきたシェアウェア／フリーウェアの紹介をしておこう。

最近発売された商用ソフトウェアにしても、これらの優秀なシェアウェア・フリーウェアソフトから進化した製品も存在する。とくにプレイヤー関係は秀逸で、商用ソフトウェアに一歩も引けを取らないものがある。

商用ソフトを購入するのとシェアウェア・フリーウェアを利用するのとはどこに違いがあるのであろうか？　これは筆者の独断であるが、“CD→エンコード→再生”を面倒なく一本のソフトウェアで行ないたい読者は商用ソフトでそのような機能を有しているソフトウェアを購入することをお勧めする。これはもうMacベースだというだけで、操作パネルもMDプレイヤーとまったく同じ。

逆に、面倒でもMP3にお金をかけたくないユーザーは、迷わずシェアウェアやフリーウェアのエンコーダーやプレイヤーをダウンロードしてきて使用するのがよい。

ただ、CDリッピング*1機能を有した商用エンコードソフトが便利なので、予算が許すならそちらを選択することをお薦めしたい。やはりMP3ファイル化は一発で行なったほうがどう考えても楽で、曲数が増えるほどその有り難さを実感するからである。



Mpeg Realtime Audio Player 1.74

Oliver Dreer氏 ●http://www3.pair.com/odreer

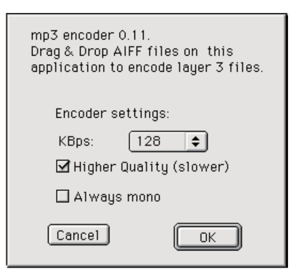
フリーウェアのMP3プレイヤー。このOliver Dreerというフリーウェア作家は「Audio Creator」というCDリッパー・エンコーダーソフトの製作者でもある。このソフトウェアは現在公開されておらず、なんと「Audio Catalyst」の元になっているようだ

MegaSeg 1.1

Fidelity Media社 ●http://www.megaseg.com/

新登場の商用MP3プレイヤーソフト。20分間起動のデモ版が同製品サイトからダウンロードできる。ラジオ局や館内DJの使用を意識というだけあって、プレイリストの細かい設定やフェードイン／フォードアウトなど、演出機能を重視。MP3ファイルが演奏できるばかりでなく、音楽CDから直接トラックをAIFF保存して再生するなど、PowerBookユーザーは一見の価値があるかもしれない





mp3 encoder 0.11

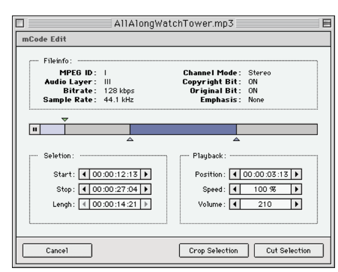
Johan Lindvall氏
●http://www.dtek.chalmers.se/~d2linjo/mp3/

古参のAIFF -> MP3エンコーダーだが、さきほどのベンチマークではかなり振るわなかった。今となってはお薦めソフトとは言い難い。使用するには「SWA Export Xtra」というファイルを、READMEテキスト内に指定されたサイトからダウンロードし、フォルダ内に入れておく必要がある

mEdit 1.0b3

David Renelt氏
●http://www.mcode.de/edit/

MP3ファイルを指定の範囲だけカットして別保存できるユーティリティ。動作にはQuickTime 4が必要。音楽というよりも、スピーチなどのMP3ファイルから特定の発言だけを抽出するときに便利。プレイヤーとして使うこともできる



*1 CDリッピング：音楽CDをパソコンに入れて、そこから直接MP3ファイルを作成すること。リッピング（Ripping）とは「剥ぎ取る」という意味。

今が買い時！液晶ディスプレイ

Apple Cinema Displayの登場で、大いに活気づく液晶ディスプレイ市場

集中レポート



三谷 森

省スペースや低消費電力など、いくつかのメリットがありながらも
液晶ディスプレイは、これまであまりの高価格ゆえに認められなかった。
しかし、急激な価格低下とラインナップの拡大で、
一気に盛り上がりを見せ始めた。
今や、「買い時」の製品として
多くのユーザーの注目を集めるようになったのだ。
そこで、実勢価格10万円クラスの製品を取り上げ、
それぞれの機能や性能について紹介しよう。

今 液晶ディスプレイが 熱い！

Apple Cinema Displayの登場など、新製品が続々登場 価格も10万円台へと安くなった！

液晶ディスプレイは、今まさに「買い」の製品として多くのユーザーの注目を集めるようになった。そこで液晶ディスプレイの現状とこれからを、いくつかの観点から考えてみたい。

「Apple Cinema Display」が登場

1999年9月1日、Apple社は新しいPower Mac G4の発表と同時に、22インチワイドパネルを採用した大型液晶ディスプレイ「Apple Cinema Display」をお披露目した。

この製品は最大表示領域が1,600×1,024ピクセルと非常に広く、A4見開き2ページを表示可能なディスプレイである。

画面の縦横比は通常製品が持つ3：4ではなく、製品名が示すように映画サイズの9：16となっており、プリプレス*1はもとより、デジタルビデオ編集などでも活躍していくと思われる。

Apple社がこの製品を、プリプレスユーザー向けの展示会である「Seybold」で発表したのは、今もって大画面＝プリプレス＝ハイエンドユーザー向けという位置付けがなされていることを示している。また、従来色味や表示能力の点で難点があった液晶ディスプレイが、ハイエンドプリプレスの現場でも実用に堪えるだけのクオリティを実現したことも表しているのだ。

さすがに液晶パネルが大きいだけあって、価格も3,499ドルとかなり高額である。現在はPower Mac G4とのセット販売のみとなっているが、液晶パネルの供給が安定してくれれば、単体発売も順次行なわれていくだろう。



Seybold'99でアップルが発表した22インチサイズのCinema Displayは、今後の液晶ディスプレイ市場に大きな変化をもたらすことになるだろう

一般ユーザー向けの製品は今どのような状況なのか

数年前までは、12インチクラスの液晶ディスプレイは、30万円を超える高額製品だった。当時から「置き場をとらない」「省電力」というメリットは喧伝されていたが、価格があまりにも高すぎたために、一般ユーザーへの浸透は遅々たるものとしかいえなかった。

それが生産技術の向上や量産効果によるコスト低下が影響して、最近は製品価格が安くなっている。1,024×768ピクセルの表示領域に対応する15インチクラスの製品が、実売10〜15万円前後で購入できるようになったのだから、これだけでもまさに「買い」といっていいだろう。

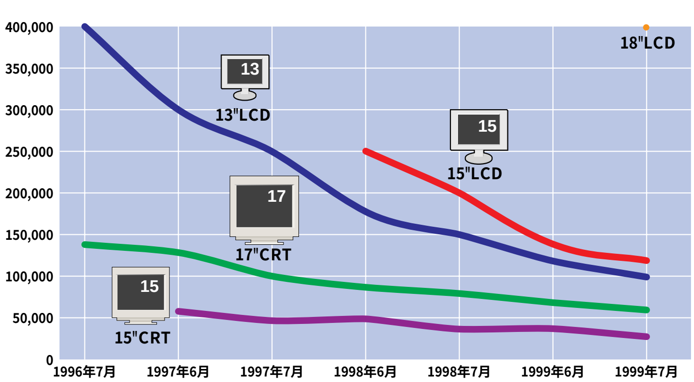
液晶ディスプレイは視野角*2の問題や色／階調再現性の点から、表示能力に対する不満は多く聞かれたが、これも現在では実用上問題のないレベルまで改善されている。厳密な色再現能力こそCRTディスプレイにはまだ及ばないが、ビジネスからデザインワークまで、ほぼすべての用途に満足できるだけの画質と表示能力が実現されている。むしろ完全な平面であることや、液晶パネルを構成する画素が正方形であることから画面周辺の歪みが生じないというメリットを受けて、デザイン／製図の現場こそ液晶ディスプレイを使うべきだ、という声もある。

15インチ液晶は今が買いどき

一般ユーザーが液晶ディスプレイを購入するにあたって、最大の問題だった価格が下がり、それに合わせて各社が多様な製品をラインナップしていることは、ユーザーにとって幅広い選択肢が与えられているということにほかならない。これはまさに液晶ディスプレイが「買い」の製品になったということである。

現在市場には、12〜13インチクラス／15インチクラス／17インチ以上のクラスと、およそ大きく分けて3つのカテゴリーがある。このうち、17インチクラスの製品はまだ20万円台半ばから30万円台と高価であり、おいそれと購入できるものではないだろう。17インチサイズ製品になると、最大表示領域は1,280×1,024ピクセルまで広がる。より広い表示領域は魅力だが、かといって1,024×768ピクセルで不足があるわけではない。むしろ日常的に使用するならこれで十分といえるのではないだろうか。

これからディスプレイを購入しようとしている人にとって、15インチクラスの液晶ディスプレイは、魅力的な選択肢となるはずである。



ディスプレイ製品の価格推移。3年前は12インチのものでも30万円近くしたものが、今日では15インチのものが10〜15万円で入手できるようになった。そうした意味では、一番お買い得感のある周辺機器のひとつである



これからの液晶ディスプレイは どうなるの？

Apple社はCinema Displayという22インチサイズの液晶ディスプレイを発表した。この大きさになると、1,600×1,024ピクセル表示が可能となる

液晶ディスプレイは、今後どのように展開していくのだろうか？　すでに現実となりはじめている液晶ディスプレイのこれからを考えてみよう。

大画面化への道

22インチのワイドパネルを用いた製品が登場したということは、液晶ディスプレイがCRTと同じく大画面化の道をたどっていることを示している。パネルサイズが大きくなれば、その構成画素が増えるため、最大表示領域も拡大していく。プリプレスやハイエンド3Dの分野から、この大画面化は次第に浸透していくだろう。

ただし、構成画素が増えるということは、ドット欠損*3など表示に関わる問題が起こりやすくなることも意味する。それだけ安定した生産が難しく、またコストがかかるということでもある。歩留まり*4が低ければパネルの価格は下がらないので、結果的にディスプレイとしての製品価格も下がらないことになる。市場のニーズがどこまで拡大するか、そして量産効果などによる価格の低下（安定）がどこまで進行するか、非常に大きなポイントである。

デジタル化への道

現在の液晶ディスプレイは、アナログRGB接続である。しかし液晶パネル自体はデジタル回路なので、ここでアナログ／デジタルの変換を行なう必要が生じる。液晶ディスプレイの表示がちらついたりするのは、主にこのアナログ／デジタル変換のタイミングがうまく行なわれていないことに起因する。

各機種に用意されている「クロック」と「フェーズ」の調整は、この問題に対応するために必須のもので、コンピューター本体から入力されるビデオ信号の垂直／水平周波数の条件を基に微調整を行なうものである。この作業を自動的に行なうのがオートアジャスト機能である。逆にいえば、アナログRGB接続を行なう以上、ちらつきやノイズの問題は付いて回ることになる。

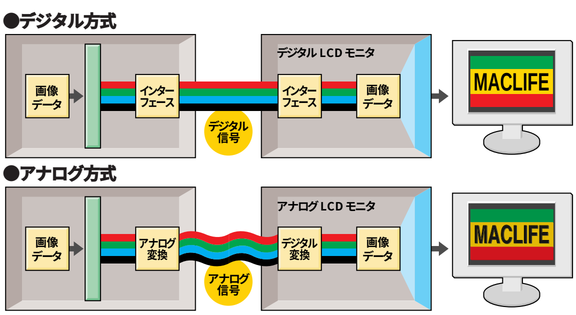
この問題に対するひとつの解答が、インターフェイスをデジタル化することである。デジタル回路である液晶パネルにデジタル信号を送って画像を表示させれば、従来のようなちらつきや変調ノイズの類いはほぼ除去される。

デジタル出力を備えたビデオカードもしくは専用インターフェイスが必要になるため、数年前までは汎用性のなさが指摘されていたが、最近になってデジタル出力機能を備えたビデオカードが各社から発表されはじめ、にわかに活気づいている。

多機能／複合製品への道

液晶ディスプレイと液晶テレビは、チューナーなどの部分を除いて、基本的な機構は同一といっていい。そこで1台でテレビからコンピューターのディスプレイ、ビデオモニターなどを兼用する複合型の製品も多く登場している。三菱電機の「MDT121X」のように、チューナーなどの信号処理を外部ユニットに任せ、液晶パネルだけで自由にレイアウトできるタイプの製品も登場してきた。

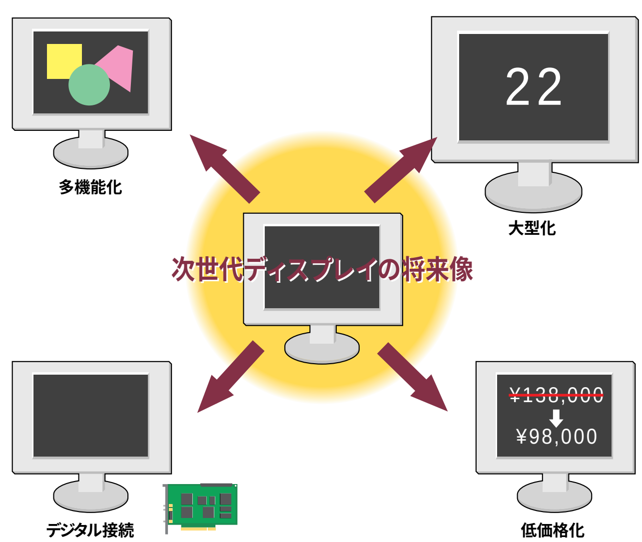
パソコンと家電製品との融合が話題にのぼる昨今だけに、こうした動きも活発化していくだろう。



アナログ方式は表示する画像データを1回アナログ信号に変換していたため、信号の劣化が発生していた。デジタル接続は画像データをデジタル信号として転送し表示しているので、画質の劣化が発生せず、より高品質表示を実現できる



デジタル接続用ビデオカードも登場してきた。写真はNumber Nine社のREVOLUTION IV-FP。SGI社のSW-1600Wワイド液晶とのセット販売も行なわれている



いままで、大画面化と低価格化を中心に製品が開発されてきたが、今後はよりいっそうの価格の低下だけではなく、高品質な表示や、テレビ機能など多機能なディスプレイなど、さまざまな方向性に分かれて進化していくと推測される

*1 **プリプレス**：印刷作業において、印刷を行なう直前までの行程のこと。原稿のスキャニング、レイアウト、製版用フィルムの出力などを指す。最近ではパソコン上のDTP作業で行なわれることが多くなった。　*2 **視野角**：液晶ディスプレイを斜めから見て、どれくらいまでの角度なら画像が見えるのかを表わす数値。数値が大きければ、斜めから見ても画像がきれいに見える。*3 **ドット欠損**：液晶ディスプレイの画像を再現する「点」が、不良で表示されないこと欠損があると、その点は色がおかしくなったり絵が表示されない。　*4 **歩留まり**：製造工程で不良品の発生率のこと。不良品が多ければ、「歩留まりが低い」とか、「歩留まりが悪い」という。

理想の液晶ディスプレイを選ぶコツは？

店頭でチェックする液晶ディスプレイポイント

液晶ディスプレイは、急激にラインアップが増えたため、どの製品を購入したらいいのか悩むユーザーは多いのではないか。ここでは、ごく簡単なチェックポイントを挙げながら、製品選びのコツをお伝えしたい。

使い勝手はどうすればわかるのか

液晶ディスプレイにおける使い勝手とは、各種の調整を行なうオンスクリーンディスプレイ[*1]（OSD）の構成や、これを操作するためのスイッチ群の使い勝手のことを指している。これは実際に自分でパネルに付いているスイッチを押してみたり、OSDを呼び出して直感的に操作できるかどうかなどを試してみるのが一番である。「スイッチは押しやすいけれども、メニューがわかりにくい」というような実感は、実物を触ってみなければわからない。カタログ写真では使いやすそうに見えたスイッチ類が、実際には思いのほか使いにくかったりということもある。店頭で確認すべきことの第一は、この点にあるといっていい。

このほかに、音声入力機能やUSBハブ機能[*2]を備えている製品を選ぼうとしているなら、映像入力や電源コネクターなど、各インターフェイス[*3]のコネクターの位置を実際に確認するのも大切なポイントである。USBケーブルやヘッドフォン端子は、抜き差ししやすいところに備わっているかどうか、実物を見てチェックしよう。

画質はどうやって確認するか

明るく騒々しい店頭で、画質をどこまでチェッ

ここだけは忘れずに！

購入前に見る液晶ディスプレイのチェックポイント

➡表示イメージの画質



明るさや色の再現性をチェックしよう



➡オンスクリーンディスプレイ



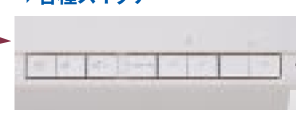
オンスクリーンディスプレイ（OSD）のメニュー構成や使い勝手はどうかを確かめる

➡接続、拡張性などの機能



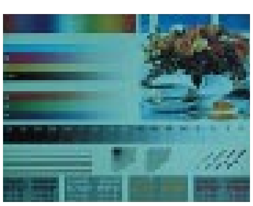
拡張端子の位置や、USBハブの有無、特別な機能があるのかを確認

➡各種スイッチ



画像調整スイッチの位置や使い勝手はどうかを触って確かめる

➡画像調整でどれだけ画像の差がでるのか？



コントラストと明るさを最低にしたときの画面。全体的に暗くなるがCRTほどではない。グレーの明るい部分が見える

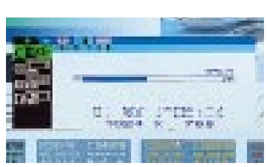


コントラストと明るさを最高にしたときの画面。かなり明るくて、しばらく見ていると目が痛くなる。カラーバー、グレーともに、白く飛んでいる部分が多くなる

➡メーカーによって異なるOSD



アイコンを利用したロジテックのOSDの画面。アイコンで機能を選び、コントロールスイッチで調整するのがほとんどだ



こちらは、三菱のOSD画面。このように数値とバーによって設定値を確認できるOSDも増えてきている。具体的な数値がわかると、かなり調整がしやすい

➡コネクターもチェック



ほとんどの液晶ディスプレイの信号コネクターは、写真のような形状になっている。このコネクターは、B&W G3以外のMacには直接接続できない

そのために、変換コネクターが用意されている。同梱されているメーカーと別売のメーカーがあるので、購入前に、必ずチェック！



クできるかは難しい。一般的に店頭でデモをしている製品は画像が鮮やかに見えるように明るくしているものが多い。表示している画像も、風景の写真だったりオートデモだったりと、細かな画質チェックには不向きなものがほとんどである。

ぜひ確認しておきたい画面の明るさ

そこで試してほしいのが、「明るさをどこまで下げられるか」という点である。液晶ディスプレイは、バックライトとして冷陰極線管（いわゆる蛍光灯のこと）を組み込んでいるものがほとんどである。つまり、ユーザーは明るく輝く蛍光灯をじっと見つめるに等しいことになるわけだ。日常的に蛍光灯を見つめ続ける人は少ないと思うが、液晶ディスプレイを使うということは、そういう側面があることを覚えておいてほしい。したがって、あまりに明るいとすぐに目が痛くなったり頭痛が起きたりする。

店頭デモの状態を数分間見続けて、目がちょっと辛いと感じるようだったら、ディスプレイの明るさをどこまで下げられるか試してみるといい。前に書いたOSDの使い勝手を調べながら確認すれば、両方を同時にチェックすることができる。画面を暗くするとコントラスト*4も落ちるので、コントラストを最大にした状態で試すといいだろう。

液晶ディスプレイメーカーの中には、「明るい」ということを売りにしているところもある。しかし、あまり明るいディスプレイは目や頭に負担をかけ、長時間の使用には明らかに不向きである。カタログには最高輝度しか表示がないので、どれくらい明るさを変化できるのかは、ユーザーが自分で確認するしかないのである。

スペックを理解して、理想の液晶ディスプレイを選ぼう

カタログに良く出てくる用語を徹底解説

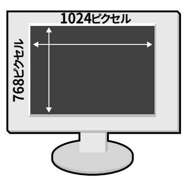
製品購入の第一歩は、まずカタログを集めることから始まる。カタログに記されているさまざまな用語を正しく理解すれば、実物を見る前におよその見当をつけることができるはずだ。

液晶ディスプレイのカタログに記載されている内容の多くはCRTディスプレイとほとんど同じものだが、ここでは液晶ならではの部分を中心に解説しておきたい。

まずは液晶ディスプレイの性能をチェックするために重要なキーワードを4つ紹介しよう。これはどの製品にも共通して登場する単語なので、理解しておくと製品を選ぶときに役立つだろう。

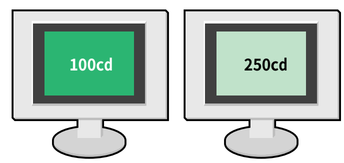
➡画像表示サイズ

ここでいう表示サイズとは、「どれだけの表示領域を得られるのか」ということである。「SVGA／XGA対応」という表記がよく見られるが、これらはそれぞれ800×600ピクセル／1,024×768ピクセルに該当する



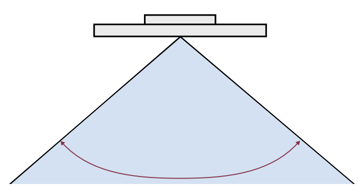
➡最大輝度

1c㎡当たりの画面の明るさを表す。cd（カンデラ）という単位を用いており、およそ200cd/c㎡前後が標準的な値。この値は一般的なCRTディスプレイのおよそ2倍にあたる



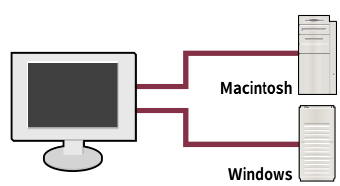
➡視野角

画面中央から上下左右に視点を移動した際、どこまで正しく画像を見ることができるかを表したもの。角度が大きいほど、良好な画質を得られる。120度という記述がある場合は、左右それぞれ60度という意味だ



➡入力系統

液晶ディスプレイに何台までのコンピューターを接続できるかを判断する材料になる。多くの製品は1系統（パソコン1台まで）だが、なかには2〜3系統の映像入力を備えた製品もある



なにはなくともスペック表をチェック!

製品カタログの最後にまとめられているスペック表は、技術的な内容を含んでいるので、一見してわかりにくく感じる。しかし、ここに記載されていることはいずれも製品を購入するときの判断材料として役立つものだ。メーカーによって表記が異なるものもあるので、必ずしもここに紹介したとおりではないが、基本的な用語は統一されていると思っていい。

スペック表を読み込むことで、疑問に思う点も出てくるだろう。そうした点を、購入時にショップで確認したりメーカーに問い合わせたりすることで、よりよい判断ができるようになるはずだ。右側に主だった内容をピックアップしたので、参考にしてほしい。



スペック表でチェックしたい項目

価格	多くの場合、標準小売価格（定価）を記載。実勢価格は雑誌広告やショップ店頭で確認したい
液晶表示素子	液晶パネルの大きさや表示方式など。TFT方式*5が主流
表示面積	実際に画像表示に使われる液晶パネル面の面積
最大解像度	表示可能な最大領域を記載している。14〜15インチクラスの製品では、1,024×768ピクセルが標準的な数値
水平／垂直走査周波数	画像を表示するための信号の種類。一般的に31.5KHz〜75KHzの枠に入っていればOK
表示色	再現可能な色数を記載。ほとんどの製品が1,600万色以上だ
視野角	横から見て、どの角度までなら画像が見えるのかを示す。数値が大きければ、斜めからでも認識しやすいということを示す
コントラスト比	画面に表示する白と黒の部分の明るさの比率を示したもの。比率が大きいほど、はっきりした画像を表示できることになる
最大輝度	画面の明るさ。明るい方がきれいにみえるが、目が疲れやすいので注意
映像入力	コンピュータ本体との接続方法を記している。現在のところ、アナログRGB接続*6が主流
消費電力	少なければ、それは越したことがない
重量	軽いものは持ち運びしやすい代わりに安定しないことがある。重めのほうが安定感はいい
付属品	電源ケーブルやACアダプターは当然。接続用ケーブルや変換コネクターなどがあるかどうかを確認しておく

?
*1 オンスクリーンディスプレイ(OSD)：画面上で明るさやコントラスト、画質の調整を行なう表示のこと　*2 USBハブ機能：USB端子を拡張して、複数のUSB機器を接続するためのもの。*3 インターフェイス：コンピューターと周辺機器を接続するための場所。　*4 コントラスト：画像の明暗を表わす言葉。明るいところと暗いところがくっきりと再現できていれば、コントラストが高い、という。　*5 TFT方式：Thin Fine Transistor方式の略で、液晶の各ドットを構成するセルの電極ごとにトランジスターを積み重ねて駆動する方式。低消費電力に加えて、CRTディスプレイと同等の画質を得ることができる。今まではDSTNという方式が主流だったが、TFTに比べると画質が悪く、ちらつきが多かった。　*6 アナログRGB接続：画像信号をアナログの赤、緑、青、色信号に分配して、ディスプレイに伝える方式。一般的なCRTモニターや液晶ディスプレイの接続方式。

15インチ液晶ディスプレイ製品カタログ

今回紹介している機種は、1999年8月の時点におけるMac用の液晶ディスプレイを販売しているメーカーの製品から、15インチサイズの標準機種で、実売価格が10～15万円クラスのものを集めた。市場価格については、8月下旬時点での販売店の店頭価格やインターネット通販での価格を参考にしている。購入時期や地域、ショップによっては、ここに示した価格の範囲から外れる場合もあるので、あくまで目安としてほしい。

なお、記事作成中に新しいモデルが発表されたメーカーもあるので、最新の製品ラインナップについては、販売店の店頭や各メーカーのWebなどで確認することをお薦めする。



今回のディスプレイの画像チェックに使用した画像データ。各画面の絵と比較されたし

テスト条件とカタログの見方

テストに試用したMac本体はB&W Power Mac G3/350で、液晶ディスプレイが対応している各解像度を表示して、クオリティなどをチェックした。評価に使用したサンプル画像の表示例は、各機種の右上に掲載してあるので参考にしてほしい。

液晶ディスプレイのテストを行なうにあたり、まず最初にオートアジャスト機能を実行し、メーカー推奨状態にセッティングした（自動調整機能がない製品は、クロック／フェーズを手動で調整）。その状態で画質などを確認した後、OSD機能（On Screen Display: 画面上でディスプレイの調整を行なう機能）を用いて明るさ／コントラストの調整などを行なって同様のチェックを実施した。

またMac OS 8.6の「モニタ＆サウンド」コントロールパネルにある「モニタ調整アシスタント」も、補助的に使用し、色味や階調表現について統一的な基準を設けるように配慮した。

画像をチェックするポイント

各機種の右上に示したサンプル画像は、フルカラーグラデーション、モノクログラデーション、CMYK／RGBグラデーション、写真画像、テキストなどを組み合わせている。一番上にあるフルカラーグラデーションで色表現力を、CMYK／RGB／モノクロの各グラデーションは、階調表現力と明るさの度合いをそれぞれ確認できるだろう。

掲載している画像の写真だが、発光している画面を撮影しているので、正確に再現されているとはいいがたい部分もある。あくまで参考であることをご了承いただきたい。なお撮影時にはオートアジャストを行ない、メーカー推奨状態にセッティングしてある。

製品を選ぶ前に

各製品について記載した情報は、基本的なものである。細かい情報については、各社のHPやカタログをチェックし、自分に合った液晶ディスプレイを選んで欲しい。

Apple

B&W Power Mac G3と同じコンセプトのデザイン

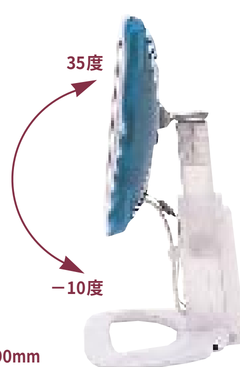
Sudio Display 15" TFT モデル

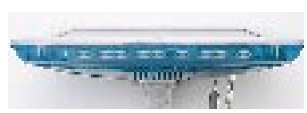
価格●オープンプライス
問合せ●アップルコンピュータ／03-5940-2530
http://www.apple.co.jp

Check Point!

画質	★★★★☆（4.5）
操作性	★★★☆☆（3.5）
機能	★★★★☆

★B&W G3 Macと同じデザインコンセプト
★スタンドにステレオスピーカーを装備
★実勢価格：149,000円～158,000円




ディスプレイ下部にコントロールスイッチがまとめられている


背面にビデオ信号入力端子がある


全体的に明るめでコントラストのはっきりとした画質。色再現性は高い



B&W Power Mac G3とセットで使うには、この製品が一番マッチしたデザインである。最大表示モードは1,024×768ピクセルで、フルカラー表示が可能。スタンドは上下に伸び縮み可能で、ディスプレイを左右に回転することができるため、最適なポジションを得ることができる。本体の裏側にビデオとサウンド入力端子も備えているので、ビデオ画像も表示可能だ。

画質はやや明るめだが、発色もきれいに出ており、高いレベルで安定している。階調表現もくっきりしており、全体的に画質のクオリティは高いといえる。それほど細かい調整をしなくても適切な画質が得られた。

OSDの内容は項目ごとに分かれてい理解しやすいが、ボタンがディスプレイの下側に隠れるようにあるので、使い勝手はいまひとつ。しかしオートアジャスト機能は備えていないが、どの調整ボタンを押せばODSの画面が表示される。

表示サイズ：15ンチ　**最大表示解像度**：1,024×768ピクセル　**画素ピッチ**：0.29mm　**最大輝度**：200cd　**最大表示色**：フルカラー　**視野角度**：上下110度／左右130度　**走査周波数**：水平25～60KHz／垂直50～75Hz　**入力端子**：D-Sub15　**電源**：ACアダプター　**重量**：6.3kg

akia

低価格ながら、小型で十分な性能を備えた1台

RT150EX

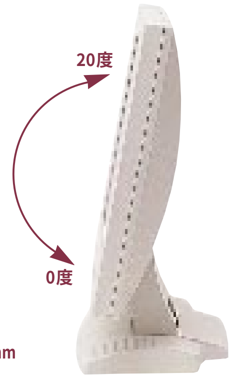
価格●119,800円
問合せ●アキア／03-5354-4888
http://www.akia.co.jp

Check Point!

画質 ★★★★☆
操作性 ★★★½☆
機能 ★★★½☆

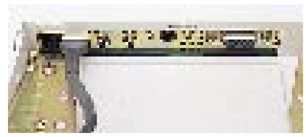
★多彩な画面調整スイッチを装備
★スタンドにステレオスピーカーを装備
★実勢価格：118,000円〜120,000円







画面調整ボタンはパネル下部にある



スタンドに背面に電源や映像信号入力端子を装備。通常はカバーで隠される



輝度むらのない、高い色再現能力は優れ物。画質もくっきりしていて見やすい

最大表示モードは1,024×768ピクセルで、640×480〜832×624ピクセルで表示する時はパネル全面を用いた拡大表示を行なう。台座の部分にはステレオスピーカーがあるほか、本体前面にはヘッドフォン端子と音量調節ボリュームも備えている。OSDを操作するためのスイッチ群はパネル下部にまとめて配置している。波線を基調としたデザインになっていておしゃれだ。

輝度ムラは皆無で色表現能力は高い。全体的に明るめのセッティングになっており、やや暗めにしたほうがよりメリハリの効いた画質を得られる。上下左右の視野角は一般的な水準。

OSDはごくシンプルな構成で、対応言語は英語とドイツ語の2つ。オートアジャスト機能は画像の表示位置を調整するにとどまり、フェーズ／クロックの修正や色合いの補正などは手動で行なう必要がある。Internet Explorerで使用する画質調整ユーティリティーが付属する。

表示サイズ：15インチ　**最大表示解像度**：1,024×768ピクセル　**画素ピッチ**：0.297mm　**最大輝度**：250cd　**最大表示色**：26万色　**視野角度**：上下120度／左右70度　**走査周波数**：水平25〜60KHz／垂直50〜75Hz　**入力端子**：ミニD-Sub15　**電源**：ACアダプター　**重量**：5.5k

iiyama

1,280×1,024ピクセルで縦型表示も可能

TSA3931HT

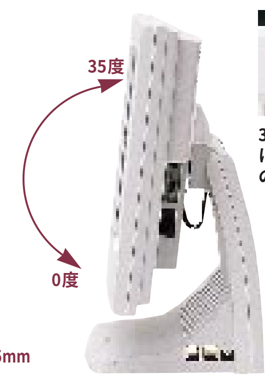
価格●198,00円
問合せ●イーヤマ販売　東京本店／03-3231-8401
http://www.iiyama.co.jp

Check Point!

画質 ★★★★½
操作性 ★★★☆☆
機能 ★★★★☆

★スタンドにUSBハブを装備
★回転するディスプレイ部は有効
★実勢価格：175,000円〜177,000円







3つの操作ボタンによって、すべての設定が可能



ディスプレイの後ろ側横に電源、ビデオ端子がある。スタンド側面にUSBハブがある



むらのない、きれいなカラーバランスで画像を再現している

液晶パネルが90度回転するピボットタイプの製品。最大表示モード1,280×1,024ピクセルに対応する。台座にスピーカーを備えており、液晶パネル裏側に音声入力端子がある。また2分岐のUSBハブとしての機能もある。

OSDを操作するスイッチ群は3つと少なく、パネル下部に配置されていいて押しやすい。ディスプレイの回転機構を採用しているものの、パネル部分のぐらつきは少く、安定している。

今回取り上げている機種の中で唯一1,280×1,024ピクセル表示に対応しているが、画質は均一でムラがなく安定している。縦に回転させたときの視野角の変化が少々大きめに感じられるのが残念。操作スイッチが3つだけと少ないこともあり、OSDの操作はやや煩雑。オートアジャスト機能が備わっていないため、すべての調整を手動で行なう必要がある。OSDは海外4か国語に切り替えられるが、日本語には対応していない。

表示サイズ：15.4インチ　**最大表示解像度**：1,280×1,024ピクセル　**画素ピッチ**：0.2385mm　**最大輝度**：200cd　**最大表示色**：フルカラー　**視野角度**：上50度／下45度／左右110度　**走査周波数**：水平25〜60KHz／垂直50〜75Hz　**入力端子**：ミニD-Sub15　**電源**：ACアダプター　**重量**：7.5kg

NEC 使い勝手がよく、小型ながら高画質
MultiSync LCD1525J

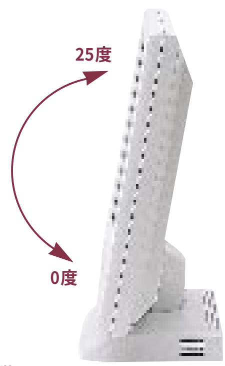
価格●168,000円
問合せ●NECホームエレクトロニクス／03-3454-5111
http://www.nehe.nec.co.jp/j/ds/ds-top.htm

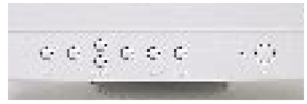
Check Point!

画質 ★★★½☆
操作性 ★★★★☆
機能 ★★★½☆

★画面が左右に回転可能
★明るめの画質で見やすい
★実勢価格：139,000円～148,000円






＋字型に配置されているコントロールボタンは使いやすい


コネクタ部はカバーに隠されている


比較的明るめの画面ながら、満足できる画質である。色温度を再現できる機能は有効

シンプルなデザインを採用した製品で、最大表示領域は1,024×768ピクセル。それ以外の解像度表示の場合は、拡大表示のみ対応。パネル部分は上下方向の角度調節のほかに、横方向の首振りが行なえる。USBや音声入力などの機能は備えていない。

OSDを操作するためのスイッチ群はパネル下部に配置されている。スイッチの大きさは小振りだが、上下左右に対応した十字形となっており、使い勝手はよい。

画質は標準状態では明るめに設定されており、階調がとび気味になるが、輝度を落とすことで良好な状態を得られる。階調表現は満足できるレベルできれいに再現されていた。擬似的に色温度を再現する設定が用意されており、OSDで切り替えて使用することもできる。またOSDは7か国語に対応しており、日本語表示も可能。項目が整理されており、使いやすい。

表示サイズ：15インチ　**最大表示解像度**：1,024×768ピクセル　**画素ピッチ**：0.297mm　**最大輝度**：250cd　**最大表示色**：1,619万色　**視野角度**：上45度／下60度／左右130度　**走査周波数**：水平24.8～60KHz／垂直56.2～75Hz　**入力端子**：ミニD-Sub15　**電源**：本体内蔵　**重量**：5.0kg

SHARP ツートンカラーのボディデザインを採用
LL-T155A

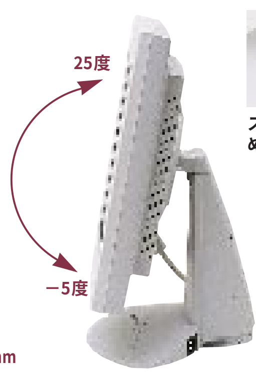
価格●オープンプライス
問合せ●シャープコンシューマセンター東日本相談室／043-299-8021
http://www.sharp.co.jp/

Check Point!

画質 ★★★★½
操作性 ★★★☆☆
機能 ★★★★☆

★ツートンカラーのデザイン
★USB中継端子を1系統装備
★実勢価格：128,000円～134,800円






スタンド部コントロールスイッチがまとめられている


台座にACコネクターが用意されいてる


むらのない明るく均一な画面で、クオリティは非常に高い

丸みを帯びたデザインで、2トーンカラーを採用した製品。最大表示領域は1,024×768ピクセルで、これ以外の場合は拡大表示モードのみとなる。スタンドの台座右側にはUSB中継端子を1系統備える。台座がだ円形になっており、OSD操作用のスイッチはこちらに配置されている。そのため液晶パネル部分はスッキリしている。OSD操作用のスイッチは4つあるが、操作の決定を行なうものがなく、わかりにくい。

画像表示能力は高く、むらのない均一な表示で階調表現も申し分ない。クロック／フェーズなどの表示機能のほかに、色味についても自動調整が可能。ただし表示している画像や表示領域などの条件に依存するため、必ずしもベストの状態になるとは限らない。クロック／フェーズなどの自動調整は良好だ。OSDの内容は整理されてシンプルにまとまっているが、どう操作したらよいのかが直感的に把握しにくいのが難点。

表示サイズ：15インチ　**最大表示解像度**：1,024×768ピクセル　**画素ピッチ**：0.297mm　**最大輝度**：200cd　**最大表示色**：1,600万色　**視野角度**：上35度／下60度／左右120度　**走査周波数**：水平24.8～60.2KHz／垂直56～75Hz　**入力端子**：直付け　**電源**：本体内蔵　**重量**：6.0kg

SONY

シンプルなデザインながら、必要十分な性能を装備

CPD-L150

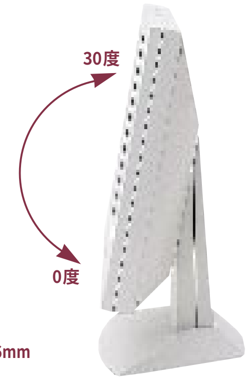
価格●オープンプライス
問合せ●ソニーお客様ご相談センター／03-5448-3311
http://www.sony.co.jp/sd/index.html

Check Point!

画質 ★★★（3/5）
操作性 ★★★（3.5/5）
機能 ★★★（3.5/5）

★多彩な画面調整スイッチ
★スタンドにステレオスピーカー
★実勢価格：109,000円～112,000円







画面調整ボタンは、液晶パネル右上部にある



スタンドの背面に電源や映像信号入力端子を装備。通常はカバーで隠される



全体的にやや明るめの画質。色の再現性も標準的なもの。コントラストははっきりしている

　ソニー製品ならではの直線基調のシンプルなデザインを持つ。最大表示領域は1,024×768ピクセルで、そのほかの表示領域の場合はパネル全面を使った拡大表示のみとなる。USBや音声入力などは備えていない。画像調整やOSD用のスイッチ群はパネル右上に備わっているが、使い勝手はいまひとつ。

　画質は全体に明るめのセッティングとなっており、明るい部分の画像の階調はとび気味の傾向があったのが気になった。しかし、画面の色再現性は標準的な性能といえる。

　RGBバランスの調整による擬似的な色温度再現の設定があり、OSDを使って切り替えられる。OSDは日本語表示が可能で、項目は整理されていてわかりやすい。クロック／フェーズを含めた画像の自動調整機能を備えるが、やや精度は安定していない。最適な画像の状態を維持するためには、手動での微調整が必要になる。

表示サイズ：15インチ　**最大表示解像度**：1,024×768ピクセル　**画素ピッチ**：0.297mm　**最大輝度**：200cd　**最大表示色**：1,600万色　**視野角度**：上600度／下60度／左右140度　**走査周波数**：水平30～70KHz／垂直50～85Hz　**入力端子**：直付け　**電源**：ACアダプター　**重量**：5.3kg

TOTOKU

パソコンからビデオまで、さまざまな入力に対応

CV511R

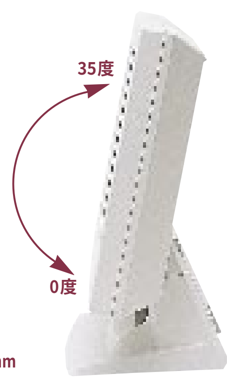
価格●178,00円
問合せ●東京特殊無線／03-5273-2022
http://www.totoku.co.jp/DP/index.html

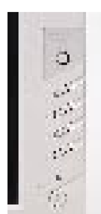
Check Point!

画質 ★★★★（4/5）
操作性 ★★★★（4/5）
機能 ★★★★★（5/5）

★1,280×1,024ピクセル表示をサポート
★2系統の映像入力やビデオを装備
★実勢価格：178,000円～186,000円



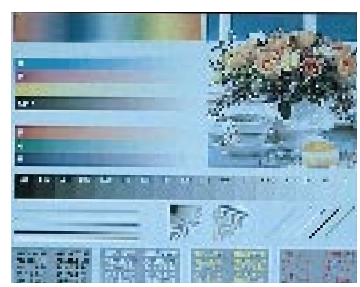




OSDボタンが独立していて使いやすい



2系統の入力だけではなく、ビデオ入力もサポートしている



全体的にコントラストのはっきりとした画質で、階調表現もきれいに再現している

　最大表示領域は1,024×768ピクセルだが、1,280×1,024の簡易表示もサポートしている。これ以外の解像度では拡大表示と実寸表示の選択が可能。ビデオ入力は2系統あり、さらにコンポジット（NTSC）映像入力端子を備えているので、AVモニターとしても利用できるのは便利だ。

　スタンド台座には4分岐USBハブの機能も有する。音声入力はコンポジット端子モノラルタイプが1系統装備している。OSD用のスイッチ群はパネル右下にある。これは大きめのスイッチで使いやすいが、機能の区別はつきにくい。

　コントラストのはっきりとした画質で、階調表現は良好で満足できるレベルであった。9,300K／5,000K／ユーザー設定の3種類の疑似色温度設定が行なえる。ただしOSDは項目ごとに分類されているが横並びになっているため、ややわかりづらい。またオートアジャスト機能を備えるが、最適な位置にならない場合もあった。

表示サイズ：15インチ　**最大表示解像度**：1,024×768ピクセル　**画素ピッチ**：0.297mm　**最大輝度**：200cd　**最大表示色**：1,619万色　**視野角度**：上下120度／左右140度　**走査周波数**：水平24.8～70KHz／垂直50～85Hz　**入力端子**：D-Sub15×2　**電源**：ACアダプター　**重量**：6.7kg

ナナオ

2系統の画像入力と使いやすい調整機能を装備

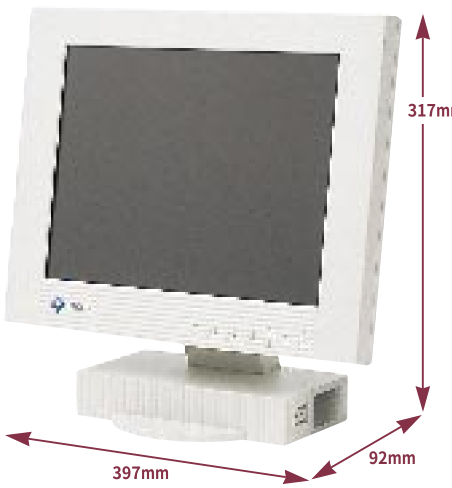
FlexScan L360

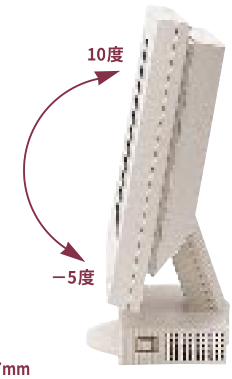
価格●オープンプライス
問合せ●ナナオ／076-277-3977
http://www.nanao.co.jp/

Check Point!

画質	★★★★½
操作性	★★★★½
機能	★★★★★

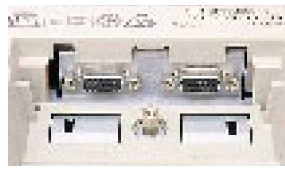
★スタンドにUSBハブを装備
★2系統の画像入力は便利
★実勢価格：139,000円〜147,300円







十字型にコントロールスイッチがまとめられていて使いやすい



コネクタ部はカバーに隠されている。映像入力は2系統使える



高い階調表現と高い画質を持つ。視認性も高く、画像も見やすい

同社の「EIZO」シリーズの流れを組む製品で、波線を基調とした特徴的なデザインを採用している。1,024×768ピクセル以外の表示領域の場合は、実寸表示とパネル全面を使う拡大表示のどちらかを選択できる。ビデオ入力は2系統あり、前面のスイッチで切り替えて利用可能。

階調表現能力は高く、クオリティの高い画質を得られる。輝度／コントラストの調整も容易で、好みの状態に設定しやすいのも美点といえる。上下左右の視野角はいずれも100度を超えており、表示能力は高い水準といっていいだろう。

OSDは「Screen Manager」と呼ばれる独自のもので、調整項目が整理されていて使いやすい。OSD操作を行なうためのスイッチ群はパネル下部に配置されており、十字形の配置になっている。クロック／フェーズなどすべてを設定し、精度も安定している。付属の画面調整ユーティリティーも優秀。

表示サイズ：15インチ　**最大表示解像度：**1,024×768ピクセル　**画素ピッチ：**0.297mm　**最大輝度：**200cd　**最大表示色：**1,619万色　**視野角度：**上下120度／左右140度　**走査周波数：**水平24〜61KHz／垂直50〜85Hz　**入力端子：**D-Sub15ピン(ミニ)×2　**電源：**本体内蔵　**重量：**6.5kg

Panasonic

USBハブを装備して拡張性を備えた製品

TX-D5L31F-J

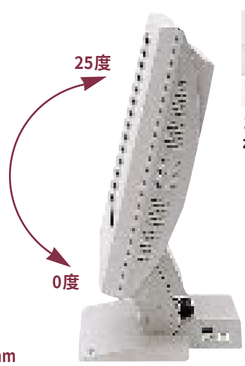
価格●オープンプライス
問合せ●P3カスタマーサポートセンター／03-3834-2921
http://www.panasonic.co.jp/panasonic-j.html

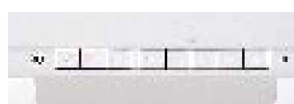
Check Point!

画質	★★★★☆
操作性	★★★½☆
機能	★★★★☆

★スタンドにUSBハブを装備
★フロントパネルにステレオスピーカーを装備
★実勢価格：137,800円〜138,000円



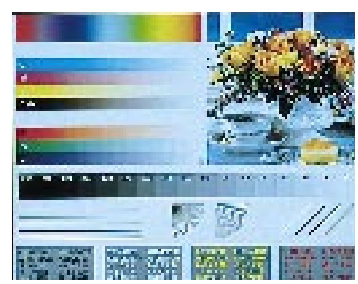




コントロールスイッチは機能ごとにわかれてまとめられている



本体背面にあるコネクタ部はカバーに隠されている



やや明るめだが、バランスのとれた画質。色温度設定も変更可能で安定した再現性だ

最大表示領域1,024×768ピクセルまでに対応する製品。スタンド基部に4分岐USBハブとしての機能も備えているほか、液晶パネルの両側にステレオスピーカーを備えている。本体前面にはOSD操作用スイッチのほかに、スピーカーの音量調節のためのスイッチが独立している。「ミュート」スイッチが用意されているのは便利。

画質はやや明るめの傾向が見られたが、階調表現は良好。RGBバランスの調整による疑似色温度設定があり、9,300K／6,500K／ユーザー設定の3種類から選べる。また輝度を抑えたモードや画像の輪郭を強調するモードなど、4種類の画質設定も用意されている。

OSDは表示している解像度によって内容が変化する。項目はわかりやすく、使い勝手もよいほうだ。表示領域を切り替えるときは自動的にクロック／フェーズも含めた調整が行なわれる。自動調整の精度も安定している。

表示サイズ：15インチ　**最大表示解像度：**1,024×768ピクセル　**画素ピッチ：**0.297mm　**最大輝度：**250cd　**最大表示色：**1,619万色　**視野角度：**上下120度／左右140度　**走査周波数：**水平24〜61KHz／垂直50〜85Hz　**入力端子：**D-Sub15ピン　**電源：**本体内蔵　**重量：**7.1kg

MAG

90度回転して縦型表示もできるディスプレイ

LT541F

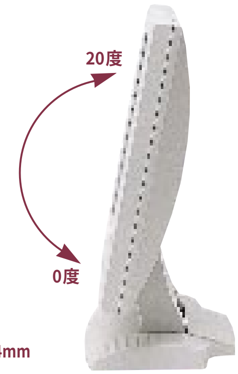
価格●148,000円
問合せ●マグビューカスタマーデスク／0120-097-088
http://www.magview.co.jp/

Check Point!

画質	★★★★☆
操作性	★★★½☆
機能	★★★★½

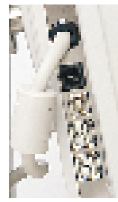
★縦にも横にも回転できるディスプレイ
★スピーカーとUSBハブを装備
★実勢価格：107,000円～113,500円







画面調整ボタンはパネル上部にある



スタンド側面に電源やビデオ信号、USBハブなどを装備



全体的に明るめの画質。階調表現もきれいにそろっており、レベルは高い。オートアジャスト機能も優秀だった

液晶パネル部分が90度回転し、付属のドライバーソフトを使うことにより、縦型ポートレート表示が行なえるユニークな製品。最大表示領域は1,024×768ピクセルで、これより低解像度の表示領域では、実寸表示と拡大表示のいずれかを選択できる。4分岐のUSBハブ機能を備えるものの、パネルの裏側にUSBコネクターがあるため、ケーブルの抜き差しはしづらい。またOSD操作などの調整スイッチ群は液晶パネル上部に配置されている。液晶パネルが回転する関係で、パネル全体が少々ぐらつくことがあるのが難点。

画質は階調表現能力は高く、全体的に明るめのセッティング。階調のとびも少なく良好。回転させても視野角に極端な変化がなく、安定している。OSDは表示機能調整と画質調整の2グループに分かれている。オートアジャスト機能は優秀で、表示位置やクロック／フェーズをきちんと調整してくれる優れものだ。

表示サイズ：15インチ　**最大表示解像度：**1,024×768ピクセル　**画素ピッチ：**0.297mm　**最大輝度：**200cd　**最大表示色：**1,600万色　**視野角度：**上40度／下60度／左右130度　**走査周波数：**水平30～69KHz／垂直50～85Hz　**入力端子：**D-Sub15ピン　**電源：**ACアダプター　**重量：**5.2kg

三菱

明るくて高画質な表示と、使いやすい画質調整がポイント

RDT151S

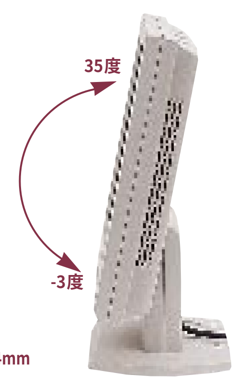
価格●オープンプライス
問合せ●三菱電機映像情報機器事業部／03-5573-3570
http://www.melco.co.jp/service/periphe/index.htm

Check Point!

画質	★★★★½
操作性	★★★★½
機能	★★★★½

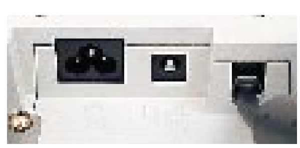
★OSD機能が優秀で最適な画質設定が簡単
★オプションでUSBハブ機能も増設可能
★実勢価格：135,000円～143,800円







OSDの項目を選ぶSelectと、調整するAdjustボタンで画像調整を行なう



スタンドに背面に電源コネクターを装備。ビデオケーブルは直付けとなる



全体的にコントラストのはっきりとした画質で大変鮮明である

最大表示領域は1,024×768ピクセルで、これ以外の表示モードのときには自動的に拡大表示を行う。ビデオ入力は1系統で、音声入力やUSBなどの端子は備えていない。台座はやや小柄だが、安定感はある。オプションで3分岐USBハブの機能を備えたUSBキットを装着できる。OSD操作を行なうためのスイッチ群はパネル下部にまとめられている。スイッチは押しやすく、使いやすい。メニュー表示をすぐに消せる「OSD OFF」スイッチが独立して、使い勝手に配慮している。

画質は明るさと鮮やかさをウリにしているだけあって、非常に鮮明な画質である。逆に明るすぎるきらいがあり、輝度を落としたほうが見やすく感じる。OSDは下と右の2方向にのみ移動が行なえる独自のもの。メニュー構成は一般的で使い勝手もまずまず。オートアジャスト機能はしっかりしており、適切な画質とポジションに合うように調整をしてくれる。

表示サイズ：15インチ　**最大表示解像度：**1,024×768ピクセル　**画素ピッチ：**0.297mm　**最大輝度：**250cd　**最大表示色：**1,619万色　**視野角度：**上70度／左右140度　**走査周波数：**水平30.5～60.5KHz／垂直56～75Hz　**入力端子：**D-Sub15ピン　**電源：**本体内蔵　**重量：**5.6kg

メルコ

高い画質を持つエントリー製品
FTD-XT15A-S

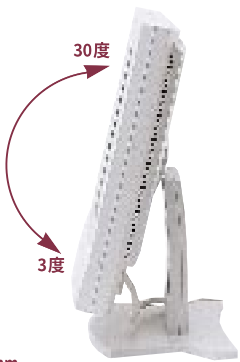
価格●129,000円
問合せ●メルコインフォメーションセンター／052-619-1827
http://www.melcoinc.co.jp/

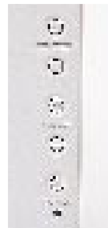
Check Point!

画質 ★★★½
操作性 ★★★½
機能 ★★★½

★低価格で入手できるスタンダードタイプ
★フロントパネルにステレオスピーカーを装備
★実勢価格：118,000円〜135,000円







FunctinとAdjustの2種類の調整ボタンがフロント右側にまとめられている



背面に電源、スピーカー端子が用意



全体的に明るめでコントラストのはっきりとした画質。階調もはっきりでている

スタンド部分が大きく、他機種よりも大柄に見える。最大表示領域は1,024×768ピクセルで、他の解像度表示の場合は拡大表示と実寸表示を選択できる。パネルの両側にスピーカーを備え、パネル背面に音声入力端子とヘッドフォン端子を設けている。OSDを行なうスイッチ群はパネル右下にまとめられている。ただしスイッチは小さく押しづらい。またパワースイッチとOSDの呼び出しスイッチが兼用になっている。スイッチを1回押すとOSDが表示され、1〜2秒押していると電源が切れる設定だが、やや使いづらい。

画質は全体的に明るく、階調がとび気味の傾向があるが、写真などは鮮やかに見える。暗いほうの階調はよく出ており、調整次第でよりよい画質を得られる。OSDにはクロック／フェーズの調整を含めたオートアジャスト機能を備える。OSDのメニューはややわかりにくく、メニューの表示言語は英語のみ。

表示サイズ：15インチ　**最大表示解像度：**1,024×768ピクセル　**画素ピッチ：**0.297mm　**最大輝度：**200cd　**最大表示色：**1,677万色　**視野角度：**上下110度／左右120度　**走査周波数：**水平30〜69KHz／垂直50〜85Hz　**ビデオ端子：**D-Sub15ピン、サウンド入出力　**電源：**ACアダプター　**重量：**6.9Kg

ロジテック

低価格ながら高い画質を備えた液晶ディスプレイ
LCM-T152A

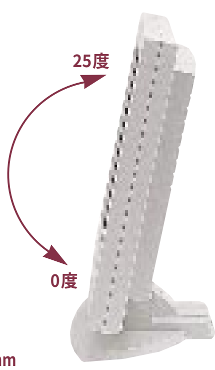
価格●148,000円
問合せ●ロジテックテクニカルサポート／03-3377-0016
http://www.logitec.co.jp/

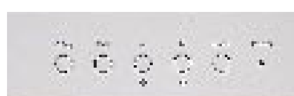
Check Point!

画質 ★★★★
操作性 ★★★½
機能 ★★★★

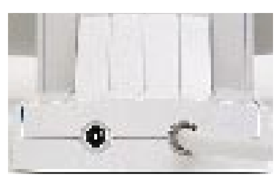
★画質調整を行なう「iKey」が使いやすい
★高画質のMVA TFT液晶を採用
★実勢価格：119,000円〜132,000円







本体下部にコントロールスイッチがまとめられている。iKeyは便利



電源端子はスタンドの基部にある



全体的に明るめではっきりとした画質。階調表現は調整次第だが、まずまずの再現性である

高輝度、高コントラストで超寿命を実現したMVA TFT液晶パネルを採用し、表示能力を向上させた製品。最大表示領域は1,024×768ピクセルで、これ以外の解像度表示の場合はすべてパネル全体を使った拡大表示になる。USBや音声入力などの端子は備えていない。OSD操作用のスイッチ群はパネル下部に配置されている。スイッチは大きくて押しやすい。画質や位置を自動調整してくれる「i Key」というボタンを備えており、使い勝手は非常によい。

画質はかなり明るく、やや階調がとび気味に見えることもあるが、色再現性は良好だ。iKeyによる自動調整はまずまずだが、必ずしもベストの状態になるとは限らない。OSDの項目は整理されているほうだが、メニュー表示はややわかりにくい。対応言語は英語のみだ。パネルの明るさが強いため、視野角の変化による見た目の変化は少なく、視認性は良好といえる。

表示サイズ：MVA-TFT15インチ　**最大表示解像度：**1,024×768ピクセル　**画素ピッチ：**0.297mm　**最大輝度：**250cd　**最大表示色：**1,677万色　**視野角度：**上下110度／左右120度　**走査周波数：**水平31〜61KHz／垂直56〜76Hz　**ビデオ端子：**D-Sub15ピン　**電源：**ACアダプター　**重量：**5.9Kg

SOFTWARE●グラフィックス

アドビ・フォトショップ

Adobe Photoshop 5.5日本語版

●樋口泰行

ImageReadyをコンポーネント*1化し、Web機能を大幅強化。総合画像ツールとしてさらに成長

Check Point

・統一された操作性
PhotoshopとImageReadyのシームレスな操作性で、ツールやパレット、メニューから違和感なく使えるよう設計されたインターフェイス。

・Webへの使用を考えた画像作成
GIF*2やJPEG*3、PNG*4などWeb対応形式で保存するときのパレット管理、圧縮度や新しいGIF画像をさらに小さくするLossyGIF*5が用意されている。

・Acrobat 4.0への対応
Acrobat 4.0で採用されたPDF*6 1.3に対応しており、PhotoshopでPDF書類を開き、画像としてラスタライズ*7することが可能。

・ハイエンドな切り抜き*8用ツールを装備
マウスクリックするだけで同じ色を使用しているところを透明化するマジック消しゴムツール、背景色を効率的に取り除き、部分的に透明化し、合成をスムーズにする背景消しゴムツールが加わった。また、イメージ抽出コマンドによって、輪郭の部分と塗りの部分を指定するだけで、自動的に切り抜くことが可能になった。

・画像のスライス*9機能
わかりやすいインターフェイスで、画像を分割してHTMLファイルを自動作成。

・JavaScript*10によるロールオーバー*11機能
カーソルの動きに合わせて画像の変化をつけるJavaScriptのロールオーバー機能を搭載。

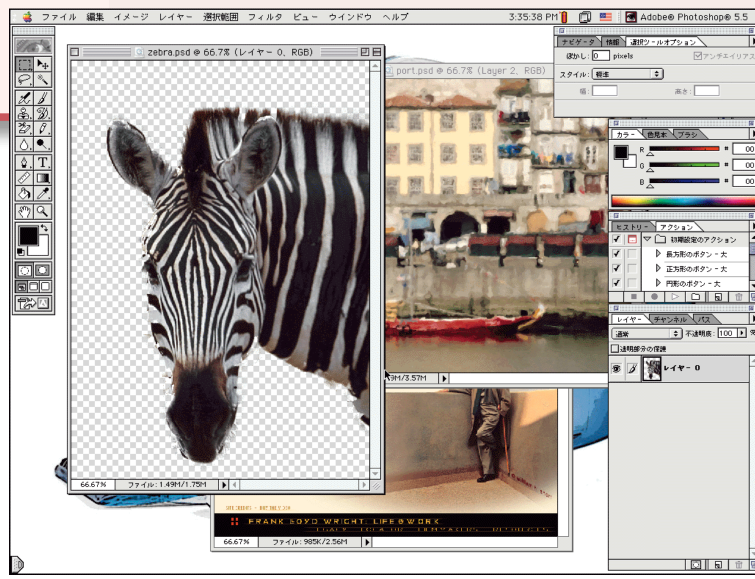
・レイヤーを使ったアニメーション機能
レイヤーのオン／オフによるアニメーションGIF*12が可能。

・拡張されるレイヤー効果*13
ImageReadyのレイヤー効果にグラデーション、パターンを指定でき、ボタンなどが簡単に作成できる。

Get Information

開発元・問合せ●アドビ システムズ（株）アドビ カスタマーインフォメーションセンター（03-5350-0407）
URL●http://www.adobe.co.jp/
価格●オープンプライス
バージョン●5.5
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●漢字Talk7.5以降、Mac OS 8.6対応
メモリー●RAM64MB以上（Photoshop のみ起動の場合）、32MB以上（ImageReadyのみ起動の場合）、96MB以上（両アプリケーション起動の場合）

コストパフォーマンス	★★★☆☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	★★★★☆
総合評価	★★★★☆



Photoshop5.0から5.5へ

機能を満載したAdobe Photoshop 5.0が登場してから1年が経過した。その間にAdobeからは、ImageReadyというWebに特化した画像ツール*14が発表されている。今回のPhotoshop 5.5へのバージョンアップは、Photoshop自体のバージョンアップもさることながら、ImageReadyをコンポーネントとして取り込んだことが大きい。Mac OS、Windowsというプラットフォームの違いに関わらず、Web用の画像制作においてもPhotoshopが広く使われている現状に合わせたバージョンアップといえる。

Photoshop自体の基本的な機能には、バージョンナンバーからもわかるように大きな変化はないが、Web保存機能や切り抜きツールなど便利な機能が追加されている。Photoshopだけでなく ImageReadyをWeb画像制作の補助ツールとして、効率的に使うことでPhotoshop全体の機能アップにつながっている。

標準でインストールすると、Photoshopと同じフォルダーにImageReadyがインストールされるが、カスタムでPhtoshopだけインストールすることもできる。

*1 コンポーネント：パッケージに同梱され、それぞれのツールバーから互いに起ち上げることができ、統一的なソリューションとして機能している。　*2 GIF：Graphic Interchange Formatの略。もともと米国のパソコン通信サービスCompuServeで開発されたビットマップ画像のファイル形式。インターネットで画像フォーマットとして広く使われている。　*3 JPEG：Joint Photographic Experts Groupの略。カラー静止画像を圧縮伸長するための国際標準規格。インターネットで画像フォーマットとして広く使われている。　*4 PNG：Portable Network Graphicsの略。Web上での画像表示を目的として、GIFに代わるファイル形式として作られた画像形式。

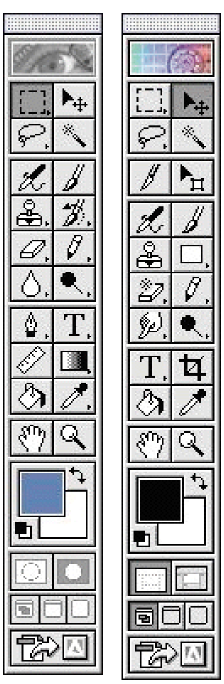
Photoshopの進化

Photoshopの従来の使われかたは、印刷用のグラフィック制作が主であった。しかし、この状況は、ここ数年のWebの発展によって変化してきた。画像のdpiに依存しない低解像度のWeb用画像の制作にもPhotoshopを使うユーザーが多くなったのである。そしてWindows版のPhotoshopの同時リリースにより、Windowsプラットフォームでもスタンダードなグラフィックツールとして定着してきた。プロフェッショナルなレベルからパーソナルなレベルまでPhotoshopを使うという状況になってきたのである。

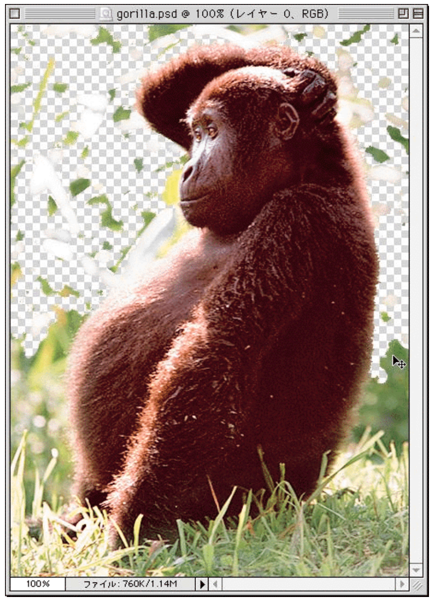
しかし、Photoshop自体はWeb用画像専用ツールではなかったため、作成した画像をGIFやJPEGのWeb用の画像として保存するためのオプションや、Webに特化した補助機能が少なかった。そこでアドビから登場したのが、Web用画像を作成するための専用ソフト、ImageReady 1.0の登場だ。しかし、ImageReadyだけでは、画像処理において、できることが限られてしまい、結局はPhotoshopが必要になるという状況になっしまっていた。

Adobe Photoshop 5.5とImageReady 2.0それぞれのツールパレットの下部には、アプリケーションを切り換えるボタンが追加され、必要に応じて簡単に行き来できる。これにより、Web用に必要なスライスやアニメーションなどの機能を使う場合は、随時ImageReady 2.0に移って処理し、Photoshop上ではあくまで画像の加工に徹する、というスタイルを確立できる。

まず、バージョン5.5になって新しくPhotoshopに追加された機能を見てみよう。実は、Photoshopのバージョンアップでは、細かな機能追加が一番役立つのだ。なお、今回のレビューはベータ版で行なわれているため、最終製品版では、仕様が変更される可能性があることをお断りしておく。



Photoshop 5.5とImage Ready 2.0のツールパレット。一番下にあるボタンで両アプリケーションを切り替える。Photoshopに慣れていればスムーズに操作できる

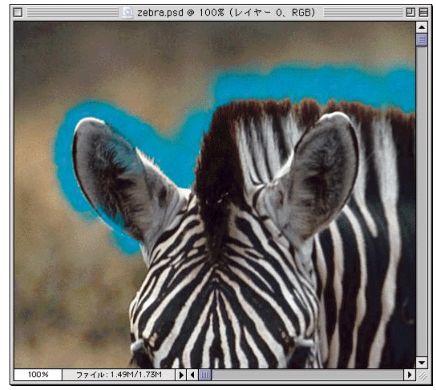


画面上でマジック消しゴムツールでクリックすると同系色を同時に透明化することができる

拡張された消しゴムツール

従来の選択ツールに加えて、新しい切り抜き機能が追加された。今までサードパーティ製の切り抜き専用プラグイン*15などで実現していた機能だが、髪の毛などの複雑なものでも簡単に切り抜きできるようになっている。

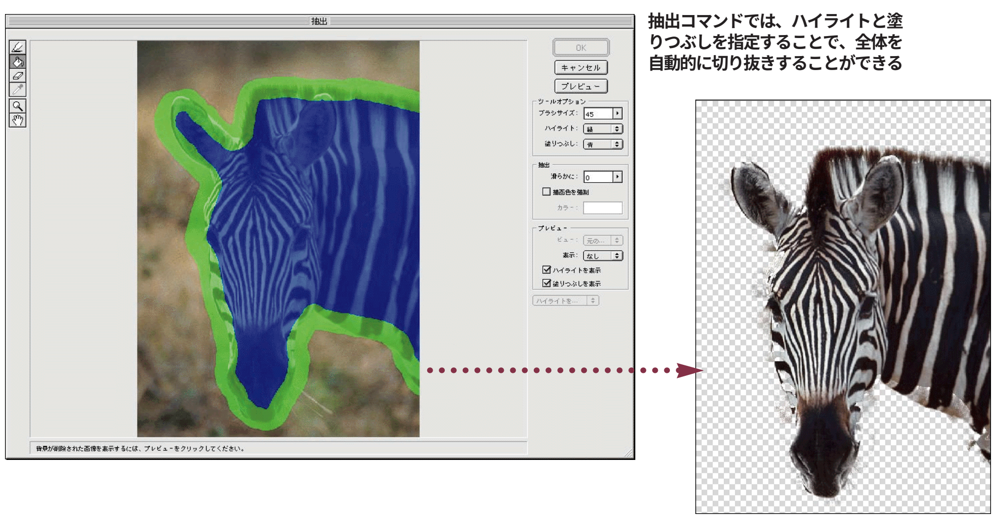
マジック消しゴムツールでは、クリックした場所と同じ色を同時に削除することができる。オプションパレットの許容値により削除される色も変化する。緑色の部分を削除したければ緑の部分をクリックするだけでよい。



背景消しゴムツールにより下のレイヤーとスムーズな合成が可能となる

背景消しゴムツールは、ドラッグによってエッジを検出し、エッジの周辺部分を透明にすることで、スムーズな切り抜きができるようにする機能である。背景に違う画像を合成したい場合に活用できるツールだ。後ろが透けているような前景画像でさえも色を抜いた状態にすることができるので、背景画像を入れ換えてスムーズに合成することが可能だ。

もうひとつ、新しい切り抜き用ツールとしてイメージ抽出コマンドが加わった。専用ウィンドウで切り抜きを行ない、マーカーによって指定したエリアを自動的に抽出する機能だ。まわりの部分をマーカーで描いておき、人物など中の部分を塗りつぶしツールでクリックすると、それぞれ違う色で塗られる。右側のオプションで設定してプレビューを行なうと、画像が抽出される。ただし、この切り抜きツールでも、すべて完全な切り抜きができるわけではないので、これらのツールを画像に合わせて使いわけるとよいだろう。



抽出コマンドでは、ハイライトと塗りつぶしを指定することで、全体を自動的に切り抜きすることができる

*5 Lossy GIF：画像の品質劣化を最小限に抑えながら、以前より10～50%縮小されたGIFファイルの作成を可能にした新しい圧縮方法。 *6 PDF：Portable Document Formatの略。Adobe Acrobatのファイル形式。Mac、Windows、UNIXなどプラットフォームにかかわらず、オリジナルのレイアウトのまま、表示、印刷が可能なので、電子的ドキュメントの標準となっている。表示専用ツールAcrobat Readerは無料配布されている。 *7 ラスタライズ：文字や画像のデータをビットマップデータ（ラスターデータ）に変換すること。 *8 切り抜き：ある画像の必要な部分（人やものなど）を形にそって取りだすこと。

アドビ・フォトショップ

Adobe Photoshop 5.5 日本語版



アートヒストリーブラシを使うと、フィルタ処理とは違った、より手書き風な画像ができあがる

アートヒストリーブラシ

Painter*16のようにブラシタッチに合わせて絵画的な効果を加えられる機能が、Photoshop 5.5に搭載された。新しくツールパレットに用意されたアートヒストリブラシのオプションパレット上で、不透明度、正確さ、ブラシの範囲などを設定して画像の上をなぞっていくと、油彩のようなタッチに写真が変わっていく。今までのフィルターで作成する方法とは違って、リアルタイムになぞったところが変化していく効果が面白い。

Adobe PDF1.3への対応

Adobe Actobat 4.0で採用されたPDF 1.3に対応した。Adobe PDF 1.3形式で保存されたPDF書類をPhotoshopで開くことが可能になっている。

Photoshop内でのWeb保存機能

Photoshopのファイルメニューに新しく、「Web用に保存」が加わった。この機能は、ImageReadyでも同様に動作する。これを選択すると、タブ付きのウィンドウが表示される。元画像、最適化、2アップ、4アップのタブで表示モードを切り換え、オリジナル画像に対するGIF、JPEGでの設定を行ない、画面上で保存後の仕上がりを確認できる。

この機能には、MacとWindowsのガンマの違いによる発色の違いをシミュレーションする機能が用意されているほか、保存サイズを優先して指定することも可能になっている。さらに、画像を表示するブラウザーを設定し、ブラウザー上での見えかたを確認することが可能だ。

文字ツールの拡張

文字ツールもいくつか機能が拡張されている。文字に下線、太字、斜体のスタイルを加えることができるようになった。文字のエッジに対するアンチエイリアスは、用途に合わせて3種類のなかから選ぶことができる。

カラーパレット

カラーパレットには今までのRGB、CMYK、Labなどに加えて「Webカラースライダー」が追加された。RGBを16進数で指定できるほか、選択したカラーを「COLOR="#7B82BB"*17」などというHTML形式の文字列としてクリップボードにコピーすることができる。カラーピッカーを表示させたときにも16進数が表示され、Webカラー*18のチェックボタンをクリックしておくとWebカラーのみが表示される。

自動処理によるコンタクトシートの作成

自動処理のコンタクトシート*19の作成にも新しい自動処理が加わった。Webフォトギャラリーを使うと画像のサムネールと、Webブラウザーで一覧表示するためのHTMLファイルを自動で作成することが可能だ。サムネイル画像をクリックすると大きい画像が表示される。

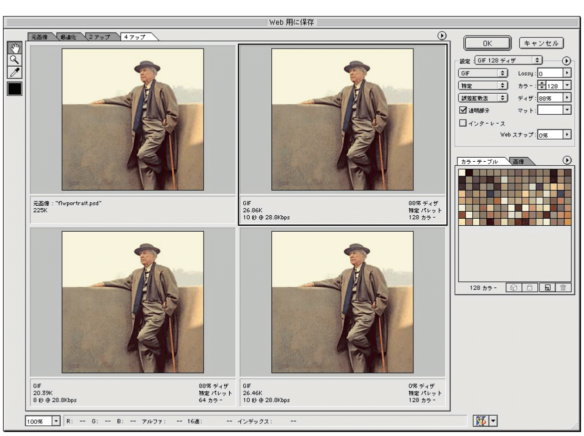
コンタクトシートIIでは、ファイル名をキャプションとして追加できるようになった。またピクチャパッケージを使うと、ロゴなどの画像を縦横に縮小し、繰り返し配置するシートを作成することができる。



太字や斜体といったスタイルを加え、文字を強調できるようになった

その他の細かい追加

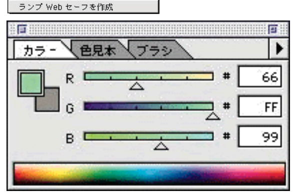
レイヤー効果に色を指定して塗りつぶす機能が追加された。フィルタでは、DitherBoxというディザーパターンを作るフィルターが追加されている。またWebの機能としてインデックスカラー、JPEG、GIF形式で保存するときのオプションが拡張され、新たにPNG-24形式に対応した。

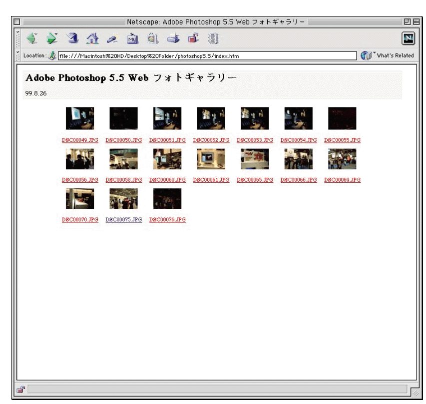


Web用に保存のウィンドウ。このウィンドウ内でWeb用画像の最適化を行なう



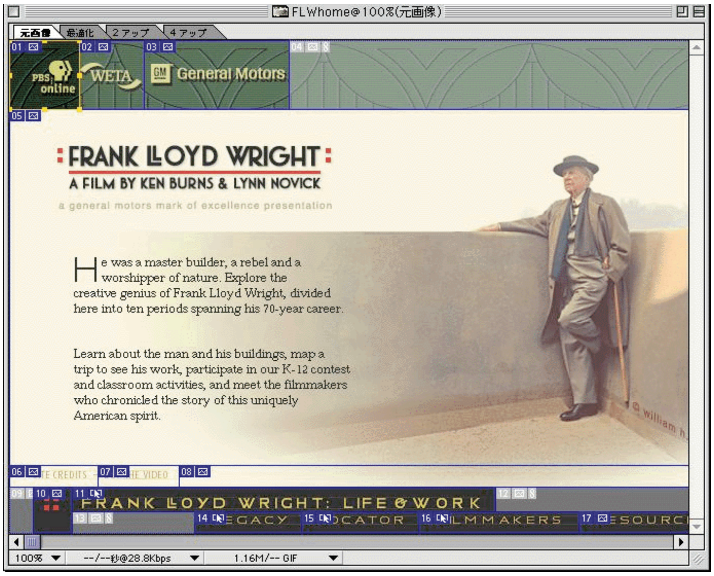
拡張されたカラーパレットメニュー

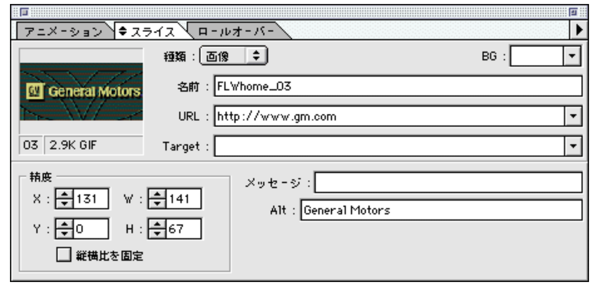




生成されたWebフォトギャラリー。サムネールをクリックすると大きい写真が表示される

*9 スライス：画像をいくつかの領域に分割し、画像を連結するためのHTMLとともに書き出すこと。ファイルサイズを小さいものに分割できる。　*10 JavaScript：Netscape Communicationsが開発したWWWブラウザー上で実行されるスクリプト言語。Javaの文法を参考にしているが、互換性はない。　*11 ロールオーバー：マウスカーソルが通過した際に画像が変わり、動きを表示する手法。　*12 アニメーションGIF：GIF画像の複数のコマを1つのファイルに収め、複数のコマを順次表示することでアニメーションを表示するやりかた。　*13 レイヤー効果：レイヤーに対してドロップシャドウ、ベベルとエンボス、シャドウ（内側）、光彩（外側）、光彩（内側）の効果を簡単にかける機能。文字に特殊効果を加える場合には特に便利。



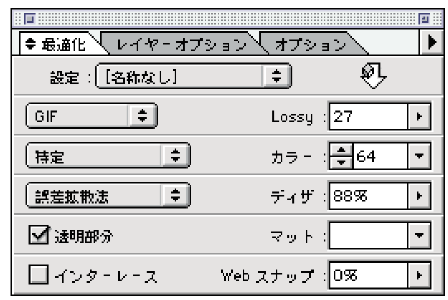


画像をスライスして分割した画像にし、色数を減らすことで全体のデータを小さくできる。ロールオーバーを使う場合には特に効果的



カーソルが通過したときに表示する画像を指定するだけで、ロールオーバーが作成できる





Photoshopと同じようにImageReadyにも2アップ、4アップの表示が可能で、それぞれ異なった設定のカラー設定が可能だ。色の設定などはパレットで変更する

ImageReady 2.0の追加による新機能

Photoshopのツールパレットの下にある切り換えボタンをクリックすると、現在開いているデータを一度保存してからImageReady 2.0が起動する。Photoshopフォルダー内にはHelpersというフォルダーがあり、ここにエイリアスを入れておけばPhotoshopから起動できる。

ImageReadyは、Webに特化したグラフィックツールだが、グラフィックツールとしてPhotoshopよりも進んだ機能も持ち合わせており、Webに限らなくても便利な機能がある。このページでは、ImageReady 2.0のコンポーネント化によって実現された機能を紹介していこう。

画像のスライス

ImageReadyを使えば、1枚の画像をいくつかのGIFファイルに切り分けて保存することができる。ImageReadyにはスライス用のツールと、スライス用のガイドラインの表示／非表示の切り替えボタンがパレット上に用意されている。画像上をドラッグするだけだ。スライスパレット上では、画像が表示されないときのALT*20やクリックしたときのURL指定、表示するターゲットを指定することができる。GIFファイルの切り分けを行うと、同時にHTML書類が作成される。画像が変更された場合でも、レイヤー状態のデータを変更すれば、HTML書類とスライスされた画像がアップデートされる。

ロールオーバー

カーソルが通過した際に、画像を反転させたり、フラッシュさせるような効果を加える機能がロールオーバーだ。実は、JavaScriptの知識がなくても、簡単にロールオーバー効果を作成できる。ロールオーバー用の画像を別レイヤーに作成しておき、マウスの動きに合わせてレイヤーのオン／オフをチェックしておき、レイヤーを指定するだけで、ロールオーバー効果を適用できる。

アニメーションGIFの作成

レイヤーを利用したアニメーションGIF作成用のパレットも用意されている。各フレームの画像を比べながら、アニメーションGIFを作成できる。

また、アニメーション機能が拡張され、QuickTimeムービーを読み込むことができるようになった。ImageReadyのアニメーション機能は、フレームごとにレイヤーのオン／オフを切り替えてアニメーションをさせる仕組み（ロールオーバーと同じ）なので、QuickTimeムービーを読み込むと各フレームがそれぞれレイヤーになる。全フレームを読み込むと、レイヤーがあまりにも多くできすぎるので、ムービーを読み込むときに、選択範囲を選んだり、何フレームごとに読み込むかを設定できる。

*14 Webに特化した画像ツール：Web用ファイル形式へのコンバート、画質とファイルサイズの調整、カラーパレットの調整、HTMLの書き出し、JavaScriptのロールオーバーの作成などの機能を装備したグラフィックツール。　*15 切り抜き専用のプラグイン：サードパーティ製の切り抜き用プラグインにはExtensis MaskProやUltimatte KnockOutなどがある。　*16 Painter：プロ向けとしてはPhotoshopと双璧のグラフィックソフト。実際の画材をMac上で再現する機能が特徴。MetaCreations International製。　*17 7B82BB：前から2桁ずつR（赤）、G（緑）、B（青）を16進数（rrggbb）で表示したもの。7B82BBなら、R：123、G：130、B：187となる。



QuickTimeムービーを読み込むことができるようになった。選択した部分やフレーム数の指定が可能

アドビ・フォトショップ

Adobe Photoshop 5.5 日本語版



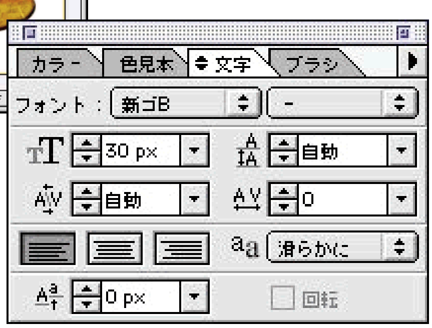
アニメーションGIFを作成するパレット

レイヤー効果のスタイル形式での保存

ImageReadyにもPhotoshopと同じようにレイヤーに対するドロップシャドウや、光彩の効果をかける機能が備わっている。さらにImageReady上では、これらレイヤー効果にグラデーションやパターンを設定し、スタイルとして登録しておけるので、自分が一度作ったスタイルや登録されているスタイルを読み出し、ボタンのように繰り返し使う場合に、同じ設定を利用することができる。この機能を使えば、Webデザインでよく使われるようなグラデーションやパターンを使った立体的なボタンが簡単に作成できる。ボタンの上に文字ツールで入力してフォントを設定するだけでできあがる。文字レイヤーに対しても同じようにレイヤー効果を適用できるので、ImageReadyのデータで保存しておけば、後で文字の変更があっても、GIFデータに保存しなおすことは簡単にできる。



スタイルとして登録されている効果。立体的なボタンが簡単に作成できる



ImageReadyの文字パレット。Adobe Illustratorに似ている

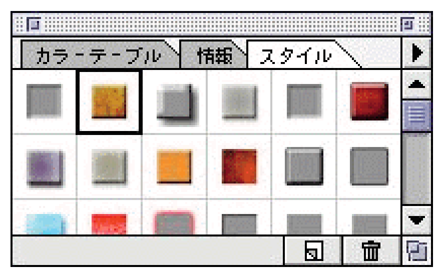
5.5へバージョンアップすべきか？

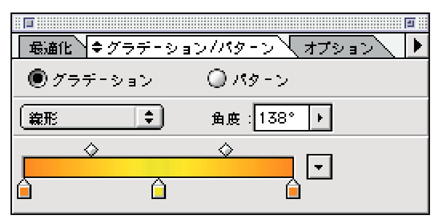
今回のバージョンアップは、今までのメジャーなバージョンアップとは違い、Web機能に特化した機能が多く、Photoshopに追加された新機能よりもImageReadyによって実現された機能のほうが多い。すでにPhotoshopとImageReadyを併用しているユーザーにとっては、あまり新鮮味がなく、魅力的に思えないのは確かだ。Photoshop 5.0からのアップグレード料金は20,000円と設定されている。ImageReady 2.0の同梱に加え、Web機能やマスク機能などは確かに便利ではあるが、Webグラフィックを使うユーザーでなければ、新機能に対する投資としてはやや割高な感は否めない。一方、Photoshopに同梱され、単独パッケージではなくなってしまったためか、ImageReady 1.0のユーザーに対しての優待価格でのアップデートは、お買い得感が強い。

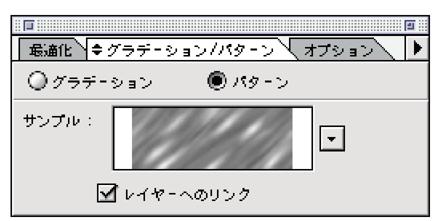
しかし、PhotoshopとImageReadyが統合された環境は、今までのどのWebツールよりも使いやすくなっているのは事実だし、画像の切り抜きに苦労している人、大量の画像のサムネールを作る人、PhotoshopをWeb画像の制作に多用している人にとっては手応えのあるアップグレードだ。実際にImageReadyを使ってみるとわかるが、Photoshopの後発製品のため、機能的にはPhotoshopより優れている部分も持ち合わせている。たとえば、文字ツールではAdobe Illustratorのように画像上に直接文字を入力し、パレットから文字設定を直接操作して変更できる。レイヤー効果もグラデーションやパターンを追加し、スタイルとして登録しておくことができ、かなり便利だ。このような機能は、次回のバージョンアップでは、ぜひPhotoshop自体の機能として搭載してほしい。

AdobeからはPhotoshop 5.5と同時にAdobe GoLive 4.0*21も発表されている。新登場したレイアウトソフトのAdobe InDesignと合わせて、Adobeのグラフィックツールはそれぞれの親和性がますます強くなっていくだろう。

ユーザーはバージョンアップに合わせて増大する機能のなかで、本当に自分に必要な機能は何なのかを見つけてバージョンアップしていく必要がある。







ImageReadyの各パレット。スタイルパレットはPhotoshop上でも実現してほしい

*18 Webカラー：Webセーフカラーともいう。RGBそれぞれ00、33、66、99、CC、FFの6つの数字の組み合わせ（6×6×6通り）で表現された216色は、MacとWindowsの双方のシステムパレットに対応しているので、同じ色で表示される。 *19 コンタクトシート：選択したフォルダのファイルのサムネール表示を1枚のシート上に作成する機能。 *20 ATL：Webを記述するHTMLで、イメージデータが表示できない時に代替文字として表示する文字を指定する属性。 *21 Adobe GoLive：プロ向けのWebページ制作&サイト管理ソフト。アドビがGoLive CyberStudioを買収してバージョンアップしたもの。本誌116〜117ページで紹介されている。

Cross Check 切り抜き処理の効率が飛躍的にアップするイメージコマンド

海津宜則

今回のアップデートの目玉はImageReady 2.0が同梱されたようにWeb画像生成への本格的なAdobeの取り組みといったところだろうか。私個人としては今回の5.5はWeb機能よりも「イメージコマンド」に注目している。これはイメージメニューに新たに加わった本格的な切り抜き処理ツールである。従来のバージョンでも、マグネット選択ツールがあったが、髪の毛といった識別しにくいエッジの処理は苦手であった。

実際の仕事でも、めんどうなオブジェクトを切り抜かなければならないことが多い。私はこのような場合、タブレットを使用し、レイヤーマスクやクイックマスクモードなどを組み合わせて切り抜き処理を行なっていたが、このイメージコマンドを使うことで効率は飛躍的にアップする。

もちろんイメージコマンド一発で、完璧な切り抜き結果を得ることはできないが、それでも条件のよい画像に対して処理した場合は、ほとんど修正の必要がないといっていいほどきれいな切り抜き状態を、実に簡単に得ることもできる。特に、髪の毛といった識別しにくいエッジを正確に処理してくれるのには驚かされた。

さて、便利なイメージコマンドだが、切り抜き処理を行ないたいレイヤーの複製を作成し、必要であればエッジ部分を目立たせるために、画像調整で識別しやすい状態にしたものに対して抽出を実行し、得られた切り抜き結果を元画像のレイヤーマスクに適応させ、タブレットで微修正を行なうと処理が楽で速い。必要であれば、ツールボックスの背景消しゴムツールやマジック消しゴムツールを組み合わせてみてもよい。

なお、イメージコマンドはツールボックスの矩形選択ツールなどで選択した状態に対してのみ、処理が行なわれるので、大きな画像に対して実行する場合は、できるだけ選択ツールで選択した状態で処理を実行すると、メモリーの節約になり、処理も重くない。

これから、Photoshopで本格的な画像合成を行なおうと思うのであれば、5.5にはイメージコマンドがあるので、新たに切り抜き専用のプラグインなどを購入するよりも、タブレットを購入したほうが合理的だろう。



メインの人物と背景の時計を抽出を用いて切り抜き、4枚の画像を組み合わせた背景にとけ込ませている。メインの人物の背景は複雑なものであったが、抽出結果をレイヤーマスクに応用することで、短時間に処理することができた

Cross Check Webセーフカラーに近づけてくれるWebスナップ設定

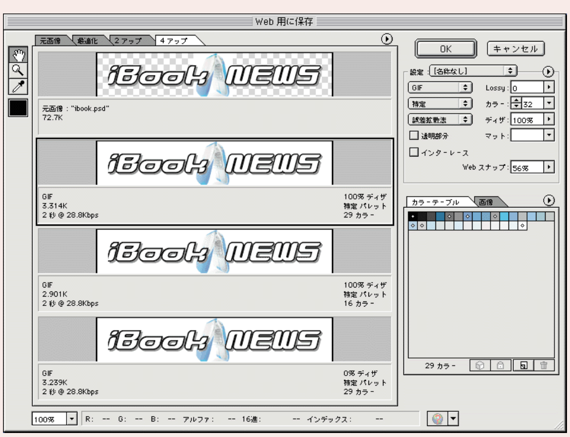
岩井聖史

Webページ用の画像やバナー*22制作において、私にとってAdobe ImageReadyは手放せないアプリケーションのひとつだった。ファイルサイズと画像クオリティのトレードオフ*23を常に要求されるWeb用画像の制作において、ImageReadyのカラー管理*24やディザー*25の調整、Photoshopファイルフォーマットを標準でサポートしていることによるPhotoshopとの親和性の高さや、試行錯誤の容易さは、実に魅力的だ。CMYKのファイルやLabが開けなかったりと気になる点はいくつかあったが、Photoshopでカバーできるので、書き出される画像のトータルクオリティを考えると、特に不満はない。

しかし、Adobe Photoshop 5.5の登場でImageReadyに対する評価は一変した。Photoshop 5.5に搭載された「Web用に保存」機能は、静止画作成においてImageReady 1.0以上の（ImageReady 2.0と同等の）機能が搭載されたわけだ。とりわけ新しく搭載されたWebスナップ設定は秀逸だ。ただし、Lossy設定は何か本末転倒といった印象で、実際いくつかのファイルを試してみたところ、あまり効果的な結果が得られなかったが、他の設定との組み合わせによっては使えるのかもしれない。しかし、選択肢が増えるのは歓迎したい。これでImageReadyの出番は極端に少なくなるだろう。

一方、ImageReady 2.0は、ルック＆フィールを見たときに、少々がっかりした。ルック＆フィールを統一してシームレスな作業を可能にしたということはわかるが、Photoshopに同等のWeb画像作成機能が搭載され、かつ同じパッケージに同梱されているという位置づけならば、描画機能などを省いて、もっとシンプルな作りにしてほしかった。

確かに、テキストのインライン編集が可能になったのは嬉しいが、ImageReadyで行ないたいことといえば、アニメーションGIFの作成やガイドによる画像分割だけという私にとって、必要メモリーサイズが、32MBというのはどうも釈然としない。



新たに追加されたWebスナップ機能を利用すれば、パーセント指定により利用色をWebセーフカラーに近づけてくれる

*22 バナー：Webページ上に置かれる横長の四角形をしたリンクのための見出し画像。 *23 ファイルサイズと画像クオリティのトレードオフ：ファイルサイズが大きければ、画像のクオリティは高くなるが、表示に時間がかかるため、Webデザインを考える際には、画質とファイルサイズの調整をする。 *24 カラー管理：Web上の画像を作成する際に、機種による表示の差を考えたり、色数を少なくしてファイルサイズを小さくするなどを考慮する必要がある。 *25 ディザー：決まった階調でより豊富な階調を表現する方法。減色しても、質の高い画像が表示できる。

SOFTWARE●マルチメディア

マクロメディア・フラッシュ

Macromedia Flash 4 日本語版

●上野　亨

ベクターデータを使ったWeb用アニメーションツールの新バージョン

Check Point

・アクションの強化
アクションが強化され、変数や式、条件分岐などを使うことが可能となり、より高度なインタラクティブ性を持つムービーが制作できるため、Flashの可能性が大きく広がる。

・編集可能フィールド
Flashムービー上で、編集可能なフィールドが使える。ホームページ上のフォームをFlash化し、Eコマース等のインターフェイスを演出することも可能となった。

・システムフォントの活用
ユーザーのシステムにインストールされているフォントを、Flashムービー再生時に使用できるため、アウトライン化したフォントによるファイルサイズの増大に悩むことがなくなる。

・作業効率の改善
パブリッシュ機能により、ワンタッチでHTMLファイルを含む必要なファイルを自動的に書き出し、プレビューを行なえるほか、作業効率を改善する数々の機能を搭載。

・インターフェイスの改善
シンボルを階層化できるライブラリや、切り離しのできるタイムライン、各種インスペクタ*1などが強化され、作業環境が改善されている。

・MP3圧縮の採用
ムービー内で使用しているサウンドには、MP3*2圧縮を適用することができるようになり、より高品質なストリーミング*3配信が可能。

・ビットマップの高品質化
最適化済みのJPEG画像*4が、そのまま使えるようになり、ビットマップ*5表示の品質が大きく向上した。

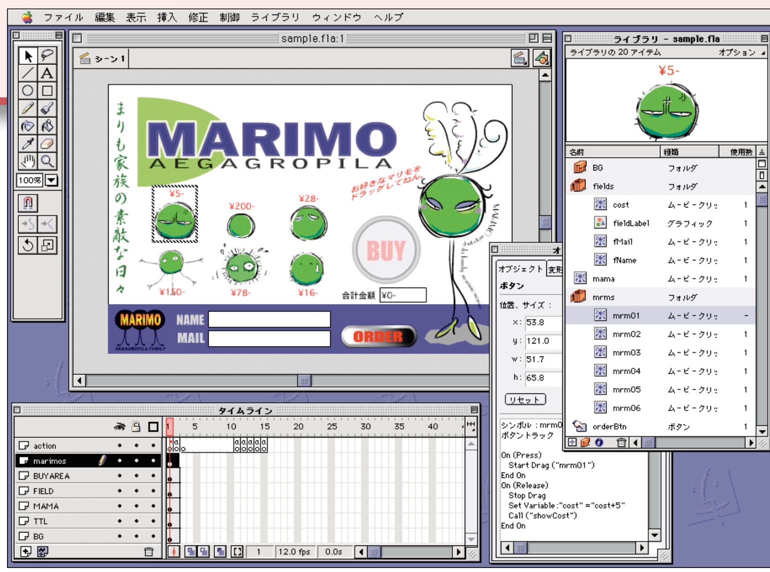
・QuickTime 4のオーサリング
Flashトラック*6付きのQuickTime 4ムービーが制作できる。

Get Information

開発元●マクロメディア（株）
URL●http://www.macromedia.com/jp/
販売元・問合せ●（株）アスキー（03-5351-8652）、（株）システムソフト（092-752-5264）、（株）ソフトウェア・トゥー（03-5676-2177）
価格●39,800円
バージョン●4.0
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●漢字Talk 7.5以降、Mac OS 8.6対応
メモリー●32MB以上

コストパフォーマンス	★★★★★
機能	★★★★☆
操作性	★★★☆☆
マニュアル	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆

Macromedia Flash 4
日本語版のインターフェイス



バージョンアップの概要

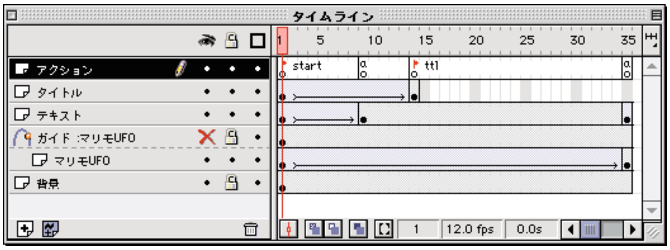
Flashは、ベクターデータ*7を使った、高品位でファイルサイズの小さな、Web用のアニメーションを制作するツールだ。ボタン等に、インタラクティブな要素を組みこむこともできるので、単なるアニメーションだけではなく、Web用のインターフェイスとしても活用され、もはや標準的なフォーマットとなりつつある*8。

そのFlashがバージョンアップし「Macromedia Flash4 日本語版」としてリリースされた。今回のバージョンアップは、新しいアニメーション表現等をサポートしたものではなく、変数や条件分岐、そして編集可能なフィールドなどを使った、より高度なムービーの制作と、その工程における作業効率の向上を目指したものといってよいだろう。これにより、今までホビー的な位置付けだったFlashムービーが、実用的なWebコンテンツの制作にも活用できるようになるはずだ。それは同時に、これから先もFlashが、楽しく、ユーザーに優しい、ホビー的ツールとしてのポジションを保持できるのか、それともプロフェッショ

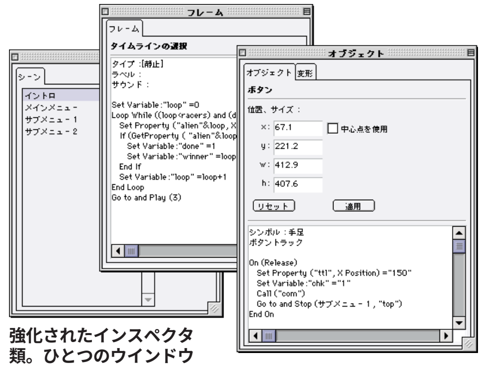
*1 インスペクタ：さまざまなプロパティをコントロールするための、フローティングウィンドウ　*2 MP3：MPEG Audio Layer3のこと。音声圧縮技術の規格のひとつ。CDと同等の品質の音声ファイルをMP3で圧縮すると、1/10～1/12程度になる。　*3 ストリーミング：インターネット上にある音声や動画データをダウンロードしながら再生すること。　*4 最適化済みのJPEG画像：JPEG画像は作成時に、低品質（小サイズ）から高品質（大サイズ）までトレードオフで自由に選択できる。この場合、Webに表示するために品質とファイルサイズを調整した画像のこと。　*5 ビットマップ：点で構成されているフォントや画像のこと。　*6 Flashトラック：QuickTime 4には、Flashムービーを再生するための専用のトラックが用意されている。



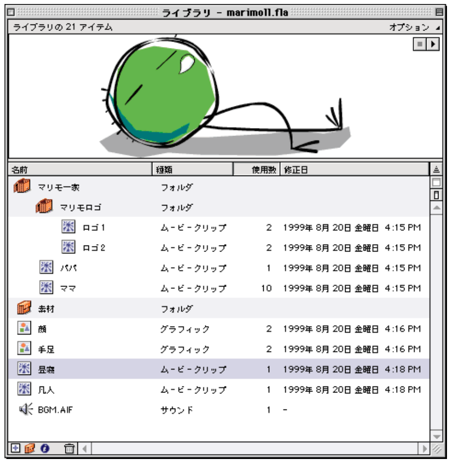
他のグラフィックツールにも似てきたツールボックス。いくつかの機能が追加されている



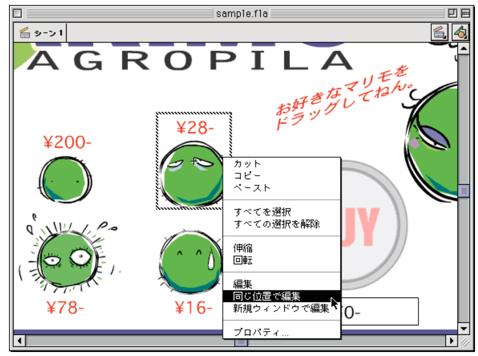
切り離し可能となったタイムライン。レイヤーの操作などもアイコン化され、わかりやすい



強化されたインスペクタ類。ひとつのウインドウに重ね、タブで切り替えて使うこともできる



フォルダーが使えるようになったライブラリ。並べ替えや使用回数等の情報表示も可



「同じ位置で編集」機能により、画面を切り替えることなく、ステージ上でシンボルが編集できる

ナルツールとして、別のレベルへと進化していくかの、大きな分岐点でもある。それは現状のWebが抱える課題にも似ている。

充実したアクション

Flash上でインタラクティブな要素を実現するのは、「アクション」と呼ばれる機能だ。従来は、単にムービーの再生や停止、フレームの移動を行なったり、別のURLにジャンプする程度の貧弱なものだったが、Flash 4では、この点が強化され、非常に高度な処理が可能となっている。

Flashは、グラフィックやサウンドなどを「シンボル」と呼ばれる単位で管理し、そのインスタンス*9を「タイムライン」上に配置していくことでアニメーションを作成していくが、Flash 4では、そのインスタンスや、キーフレーム*10内で「変数」を保持し、処理することが可能となった。もちろん、加算や減算などの演算処理や、さまざまな関数もサポートされている。

同時に、if文やloopを使った条件分岐も可能となり、サブルーチンを使うことも可能となった。各インスタンスのサイズや位置、回転や透明度などのプロパティを、アクションの中で自由にコントロールすることもできるようになっているため、これらを活用し、よりインタラクティブ性の高いアニメーションを作成することや、プログラミングによる複雑な処理を行なうことができるようになった。

そのほか、インスタンスのドラッグ＆ドロップによる動作が簡単に制作できることや、インスタンスの複製や削除などのコマンド、キーボードからのコントロール等も用意され、通常のWeb用インターフェイスで必要とされるような動きなら、Flashだけで制作可能だ。

これらのアクションは、すべてダイアログを使って設定していくため、プログラミング等に慣れていないユーザーも簡単に使うことができる。半面、ちょっと慣れてきたユーザーや、複雑な処理を行なう長いアクションを記述する場合は、この設定方法では面倒にもなるが、残念ながら、直接スクリプトを記述するような環境は、用意されていない。

また変数がインスタンスの中に保持されることからも、オブジェクト指向型*11のプログラミングをイメージしているはずなのに、インスタンス内にメソッドが定義できなかったり、各インスタンスおよび、その変数に対するアクセスが、まるでファイルのパス指定のような形で行なわれることなどには、まだまだ改善の余地は残っている。

結果として、HyperTalk*12やMacromedia DirectorにおけるLINGO*13、またはJavaScript*14のような、本格的なスクリプトによるオーサリング環境*15にはほど遠いが、必要最低限な機能を備えることによって、工夫しだいでゲームのような複雑なムービーを制作することも可能となった。

今後のバージョンで、こうしたプログラミングに関する機能がますます強化され、オーサリングツールとして育っていくのか、あくまでもグラフィックデザイナーなどでも簡単に使えるようなスタイルを踏襲していくのか注目したい。同時に、こうした機能が追加されるにしたがって、それを使いこなし、Flashとは思えないような、複雑怪奇なムービーを作ることばかりが優先され、楽しく簡単に軽いアニメーションを制作し、そのぶん内容や演出に手をかけるという、Flash本来の特徴がおろそかにされないかという心配もある。

編集可能なフィールドの活用

強化されたアクションとともに、大きなポイントとなるのが、「編集可能フィールド」のサポートだ。従来のFlashでのテキストの扱いは、Flashムービー上では、単にアウトライン化されたグラフィックとして表示されていたので、完成されたムービー上で変更することはできなかった。

編集可能フィールドは、あたかもフォーム*16のテキストフィールドのように、自由に編集できるものだ。そこに入力された内容を、POSTもしくはGETメソッド*17によってサーバーに送信する機能も追加されているので、これらを使えばフォームもFlash化することができる。

たとえば、インスタンスのドラッグ＆ドロップ機能と、変数の演算機能を組み合わせて、アニメーションで表示された商品を、買い物カゴにドラッグ＆ドロップし、そのリストと合計金額を確認したうえで、そのデータをサーバーにPOSTす

*7 ベクターデータ：点で構成されているのではなく、数式で定義されているデータ。　*8 標準的なフォーマットとなりつつある：最新のブラウザーに標準でFlashプラグインが同梱され、QuickTime 4への組込まれ、WindowsではOSにデフォルトでインストールされている。　*9 インスタンス：なんらかの定義に基づき生み出されたオブジェクト。元の定義に従うとともに、それぞれが独自のプロパティを保持することが特徴　*10 キーフレーム：動きのポイントとなるフレームのこと。　*11 オブジェクト指向型：ソフトウェア開発の考え方で、具体的な手続きを記述するのではなく、対象となるオブジェクト自身にその動作やデータを定義していく考えかた。　*12 HyperTalk：HyperCardのスクリプトを記述するための言語。

る…といった、Eコマース*18のインターフェイスもFlashだけで制作可能になった。こうした実用的なニーズに応えられるようになったことが、今回のバージョンアップの大きなポイントだろう。

編集可能フィールドで使われるフォントは、基本的にユーザーのシステムにインストールされているものを使う。Adobe Acrobatのように、フォントを含んだまま、一緒に配信することも可能だが、日本語の場合、その文字種の多さによるファイルサイズの増大が大きなネックとなるだけでなく、そうしたフォントの再配布に関する著作権上の問題も生じてしまう。Flashムービーとは別に用意された、外部テキストファイルを参照し、その内容を表示することも簡単にできるので、今までグラフィック中心だったFlashが、テキストも自由に使えるようになったといってもよい。

パブリッシュ機能

多彩なアクションや編集可能フィールドによる、高度なムービー制作とともに、今回のバージョンアップのポイントとなるのが、プロフェッショナルツールには欠かせない、作業効率の向上である。その一番わかりやすい例が、「パブリッシュ」という機能だ。

従来、最終的な表示を確認するためには、ムービーを作成した後、圧縮されたswfファイル*19を書き出し、それを表示するHTMLファイルを別途用意しなければいけなかった。さらにときにはブラウザーのバージョンやプラグインの有無などを判断し、代替となるGIFファイルを用意するなどの処理も必要となる。そうした処理を行なうために、Flashとは別のAfterShock*20というユーティリティが用意され、Flash単体で行なうことは、あくまでムービーを作成し、swfファイルを書き出すことだけだった。

しかし、新しく搭載されたパブリッシュ機能により、それらのすべてを、Flash単体で行なうことが可能となった。メニューから「パブリッシュプレビュー」を実行するだけで、自動的に必要なファイルを全て作成し、ブラウザーでプレビューしてくれる。設定さえしておけば、代替のGIFファイルや、それを表示するJavaScriptなども自動的に生成してくれるので非常に便利だ。

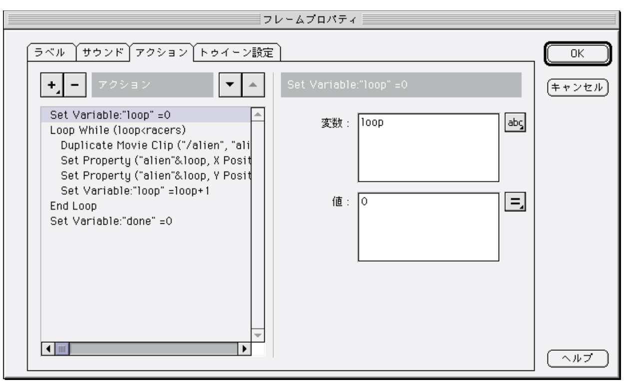
さらに、Mac用のFlashでも、Windows用の独立したアプリケーション型のファイル*21を制作することまで可能となっている。もちろん、配布や納品前には、実際のWindows環境でのチェックが必要ではあるが、パブリッシュ機能によって、今まで煩雑だったムービー制作後の作業が、ウソのように楽になることは間違いない。

インターフェイスの向上

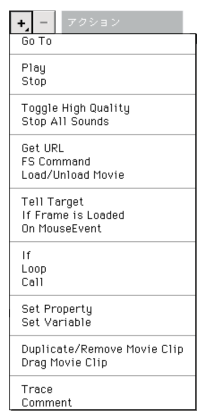
「ライブラリ」や「タイムライン」等のインターフェイスも、大きく機能アップされ、新しいインスペクタも数多く装備された。タイムラインやライブラリ上のさまざまな機能もアイコン化され、より簡単に使えるようになっている。

ライブラリは、フォルダーを用いてシンボルを階層化して管理できるようになった。たくさんのシンボルを分類できるので、非常に便利だ。さらに、それらの表示を並び替えることや、各シンボルの使用回数などの情報をチェックすることもできるので、複雑なムービーに使う、数多くのシンボルを非常に効率的に管理できる。

タイムラインは、今までステージ上に固定されていたが、切り離してインスペクタ化することができるようになった。



アクションが強化され、複雑な処理を行なうことが可能となった。コマンドは、全てダイアログで設定する



用意されているアクション。必要最低限のコマンドが用意され、これらを組み合わせて複雑な処理を行なう



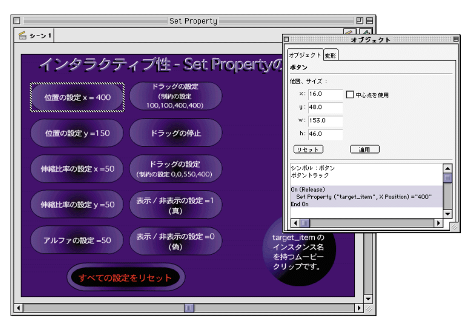
編集可能フィールドを使えば、テキスト入力も得点表示も簡単にできる。このデータを送信することもできるので、フォームのように使うことも可能



アクションの中で、変数や式、関数などを使うことができるようになった

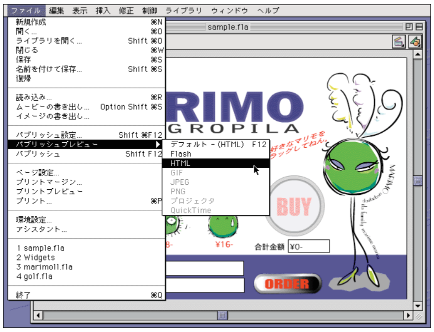


フィールドのプロパティ。フォントのアウトラインを含むこともできる



インスタンスのプロパティをアクションでコントロールすることもできるので、可能性は一気に広がる

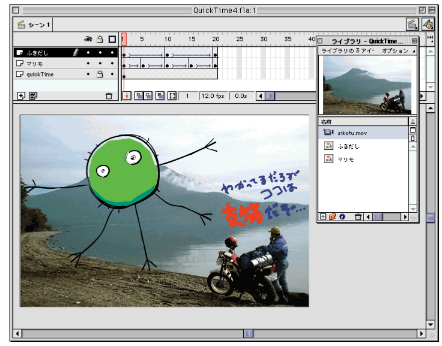
*13 LINGO：Macromedia Director用のスクリプト言語。 *14 JavaScript：WWWブラウザー上で実行されるスクリプト言語。Javaの文法を参考にしているが、互換性はない。 *15 オーサリング：マルチメディア分野では、開発用ソフトをオーサリングソフトというため、開発作業のこと。 *16 フォーム：ホームページ上で入力可能なフィールドやボタンで構成された部分。通常、アンケートや感想などを得ること用いられる。 *17 POSTもしくはGETメソッド：フォームに記入された内容を送信する時の方式の違い。 *18 Eコマース：Electronic Commerce（電子商取引）のこと。インターネットなどを経由して行なわれる商取引のこと。



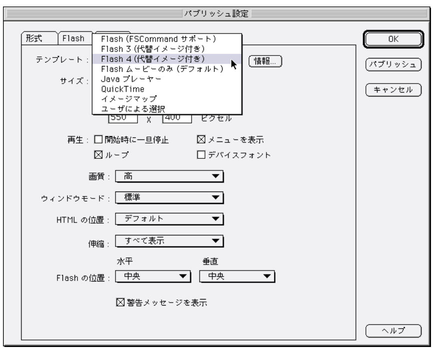
便利なパブリッシュ機能。実行するだけで、swf書き出しだけでなくHTMLファイルを生成し、ブラウザーでプレビューまでしてくれる



swfファイルの書き出し時、サウンドの圧縮にMP3フォーマットが使えるようになった



QuickTimeを読みこみ、その上にアニメーションを制作するだけで、Flashトラックを活用したQuickTime 4のファイルができあがる



パブリッシュ設定。代替のGIFファイル等を書き出すことや、MacでWindows用の実行ファイルを制作することも可能



できあがったQuickTime 4のムービー。ボタンを使うことも可能だ

また、従来はインスタンスの情報を表示するだけだったインスペクタ類も強化され、それを使ってコントロールすることや、ボタンやフレームに設定されているアクションを確認することもできるようになった。複数のインスペクタを一体化し、タブで切りかえることもできるようにもなっているので非常に便利だ。

さらに効率よい制作のために

グラフィックの描画ツール等には、目新しいものはない。しかし、塗りのある四角形や楕円、角の丸い四角形など、他のツールでは当たり前なのに、Flashではいくつかの工程を必要とされていたものが、きちんとサポートされるようになった。カラーパレットを読みこむこともできるようになり、グラフィックツールとしても、ようやく他のツールに追いついた感じだ。今やMac環境でもあたりまえとなってきた、ファンクションキーや、コンテキストメニューへの対応も増え、慣れるにしたがって、非常に効率的に作業が進められる。

ユーザーが一番ありがたいのは、「同じ位置で編集」という機能だろう。これは、ステージ上に配置されたシンボルを再編集する場合、シンボル編集モードに切り替えたり、別ウインドウを開くことなく、直接ステージ上で編集できる機能だ。従来からあった、グループ化されたオブジェクトを、グループ解除せずにそのまま編集する機能に加え、この「同じ位置で編集」を使うことで、ステージ上で自由にシンボルを修正していくことが可能となり、作業効率が大幅にアップする。

また、「モーショントゥイーン*22を作成」を使えば、フレームを選び、ステージ上でシンボルの位置やサイズを変更していくだけで、自動的にキーフレームが作成され、アニメーションが完成する。こうした機能は、新しい表現技法のサポートなどとは違い、地味なものだ。しかし、制作工程における作業効率が上がったぶん、ユーザーはムービーの内容に集中し、そこに時間を割けるようになる。結果として、できあがったムービーの品質を向上させることができるので、非常に有意義だ。

サウンドとビットマップの品質向上

ムービー内で使用しているサウンドは、swfファイルに書き出す際、MP3フォーマットを適用することが可能となった。これにより、RealServerなどの特別な環境を用意しなくとも、MP3の高品質なサウンドを使ったムービーを簡単にストリーミング配信することができる。ただし、あくまで書き出しの際に、MP3圧縮を適用するだけで、MP3のファイルをFlash内に読みこめるわけではない。

また、従来のバージョンでは、ムービー内でビットマップを使用した場合、swfファイルの書き出しの際に、Flash自身がJPEG圧縮を行なっていた。今回のバージョンでは、あらかじめFireworksなどを使って最適化されたJPEG画像をそのまま使えるようになった。これによって、ビットマップ表示の品質も大きく向上し、ファイルサイズも詳細にコントロールすることができる。

QuickTime 4のオーサリング

QuickTime 4は、Flashムービーを再生できる「Flashトラック」を搭載している。よってQuickTime 4では、Flashで制作したベクターデータのアニメーションを、QuickTimeのビデオトラックと重ねて再生することができる。

今回のFlash 4では、このQuickTime 4ムービーのオーサリングができる。QuickTimeムービーを読みこみ、その上に自由にアニメーションを作成し、QuickTime 4のムービーとして書き出すだけで、実写のビデオトラックの上にFlashによるアニメーションが合成されたQuickTimeムービーが作成できる。Flashの持つボタンなどのインタラクティブな要素を組みこみ、再生や停止などのコントロールをすることも可能だ。

ただし、QuickTime 4のFlashトラックは、現在のところFlashバージョン3対応だ。したがって、アクションや編集可能フィールドなど、今回のバージョンアップによる新機能を使うことはできない。

また、QuickTimeを読みこんだFlashムービーを、swfファイルに書き出したり、スタンドアローンの実行ファイルとして書き出すこともできない。あくまで、Flashトラックを使ったQuickTime 4ムービーを作成するためだけの機能なのだが、この点に注目したい。それは、単なるWeb用のアニメーション制作ツールであることを超え、Flashの未来を予感させる機能だからだ。

?
*19 swfファイル：「ムービーの書き出し」で書き出される、Shockwave再生用Flashムービーファイル。　*20 AfterShock：書き出されたShockwave形式のファイルをブラウザー上に表示するためのHTML文書を生成するユーティリティ。　*21 独立したアプリケーション型のファイル：作成したアプリケーションがなくても実行できるファイル。プロジェクターのこと。　*22 モーショントゥイーン：2つのキーフレームの間をスムーズになるようつないで動画を作成する機能。

Macware Selection

※前月紹介分までの製品名の索引（Selection Index）を、CD-ROM MACLIFEにPDFファイルとして収録してあります。

SOFTWARE●インターネット

アドビ・ゴーライブ

Adobe GoLive 4.0日本語版

プロシューマーに好評のHTMLオーサリングツールCyberStudioが、Adobeファミリーとしてデビュー

Get Information

開発元・問合せ●アドビシステムズ（株）(03-5350-0407)
URL●http://www.adobe.co.jp/
価格●オープン価格（アップグレード版/各20,000円）
バージョン●4.0
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●Mac OS 8以降、30MB以上の空き容量のあるハードディスク（45MB以上推奨）
メモリー●24MB以上のRAM（32MB以上推奨）

Check Point

クロスプラットフォームに対応し、QuickTimeムービーエディター機能がついた点が、もっとも大きなバージョンアップのポイント。



Adobeの冠を持つGoLiveだが、ルック＆フィールはGoLive CyberStudio3.0Jとほとんど見分けがつかない。CyberStudioユーザーにとっては嬉しい誤算といえるだろう

今年1月、Adobe社によるGoLive社買収が発表された。Adobe GoLive 4.0日本語版は、GoLive社の主力製品であったプロシューマーに好評のHTMLオーサリングツールCyberStudioが、Adobeファミリーとしてデビューを飾った最初のバージョンだ。

洗練されたクールなインターフェイスと、CSS*1やDHTML*2などの先進機能への対応、加えて強力なサイト管理機能を併せ持つHTMLオーサリングツールCyberStudioをAdobe製品としてリリースしたのがAdobe GoLive 4.0日本語版だ。

Adobeの冠を持つ製品ということで、Adobe独特のルック＆フィールやインターフェイスを予想したり、PhotoshopやIllustrator、ImageReadyなどの他のAdobe製品との連携を期待したユーザーは少々肩すかしを食らうかもしれない。今回のバージョンは、言ってみればGoLive社のCyberStudio 3.0JのAdobeブランド襲名披露バージョンといった位置づけだ。Adobe社の他の製品同様、Windows版も同時に発売され、マルチプラットフォームに対応した製品となった。

直感的なインターフェイス

GoLiveの優れたインターフェイスを利用すれば、HTMLタグを意識することなしに、あたかもDTPソフトのようにWebページをデザインすることができる。GoLiveでは文字や画像、各種フォームやテーブルなどをパレットウィンドウからドラック＆ドロップでレイアウトウィンドウに配置するだけだ。

Webページ作成で混乱しがちな設定のひとつであるオブジェクト*3の属性設定は、インスペクタウィンドウ*41つですべて管理される。インスペクタウィンドウは選択された文字や画像といった各種オブジェクトによってダイナミックにかつ的確に変化し、上部のタブで設定内容を切り替えることで基本的な設定から詳細な設定まで指定可能だ。

ハイパーリンクの設定もインスペクタウィンドウで管理する。GoLiveのリンク設定はインスペクタウィンドウの「@」アイコンからカーソルをリンク先に向かってドラックするとリンク間に線が延びるというユニークなポイント＆シュート方式を採用しており、ハイパーリンクを視覚化することに成功している。もちろんインスペクタにパスやURL*5を直接打ち込むことも、オープンダイアログからファイルを参照することもできる。GoLiveでは絶対／相対パス*6を選択するオプションが新規に加わり、ディレクトリー指定を強制的に絶対パスに変換するCyberStudioの不具合を解消した。

煩雑な色設定も、カラーパレットを利用すればRGBだけではなくCMYK、Webセーフカラーなどが選べるようになり、用途やユーザー適正にあわせたモードが用意され、オブジェクトへの適応もドラック＆ドロップするだけでできる実に直感的なインターフェイスだ。

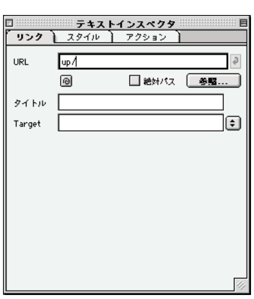
先進のWeb機能を実現

正確なフォントやスタイルのコントロールを可能にするCSSや、インタラクティブなインターフェイスやプラグインなしで複雑なアニメーションを可能にするDHTMLへの対応もGoLiveの特徴のひとつだ。

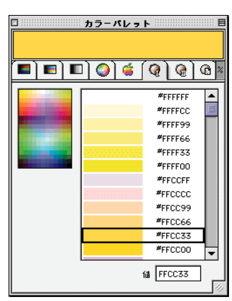
GoLiveのCSS設定機能は多くのCSS対応HTMLオーサリングツールの中でも最も操作性の優れたもののひとつで、DTPソフトのスタイ



レイアウトウィンドウのオブジェクトに合わせてリアルタイムに設定内容が変化するインスペクタ。全てのオブジェクトの設定が、同じ位置に配置されたインスペクタで設定できる



GoLiveでは絶対パスのオン／オフがサポートされたことで、相対ディレクトリでのURL指定も可能になった



RGBだけではなくCMYKやWebセーフ、Webネームカラーなど多くのモードをサポートするカラーピッカー。選択文字列やインスペクタにドラック＆ドロップする直感的なインターフェイスだ

*1 CSS：Cascading Style Sheets。HTMLのような言語で書かれた文書のデザイン部分に特価した言語で、より詳細なデザインが容易に可能になる。　*2 DHTML：Dynamic HTML。CSSやJavascriptなどを組み合わせることで、特別なプラグインやアプレットがなくともマルチメディア効果を実現することができる。　*3 オブジェクト：Webページを構成する1つひとつの部品。　*4 インスペクタウィンドウ：オブジェクトの情報を確認したり、設定を行なうためのパネル。　*5 URL：Uniform Resource Locator。インターネットで特定の場所を指定するユニークなアドレス。WWW、FTPなどで使われる「http://」や「ftp://」などで始まるアドレス。

Macware Selection

ルシートのように利用できる。各種設定はIDやClass、タグにCSSインスペクタを利用し文字やスタイルを設定するだけだ。CSSの効果はリアルタイムでレイアウトウィンドウに反映される。
マウスのイベントに対応して画像を切り替えるロールオーバー効果などもインスペクタウィンドウでイベントに対応した画像を選択するだけで簡単に実現できる。フローティングボックスを利用した複雑なアニメーションもタイムラインウィンドウを利用することで直感的に作成可能だ。インスペクタで設定できる各種アクションと組み合わせることで、JavaScriptなどのスクリプトを意識することなしに、複雑で多彩なダイナミックHTMLのページを作成できる。

パワフルなサイト管理機能

Webサイトの管理者にとって、GoLiveのパワフルなサイト管理機能は実に魅力的だろう。GoLiveのサイト管理機能は、リンクエラーのチェックや修正、ディレクトリの作成や削除、ファイルの保存場所の移動やファイル名変更に伴うサイト内のすべてのリンクの書き換えを自動的に修正することが可能だ。Adobe社の製品らしく、PDF*7ファイル内のリンクの変更も行なうことができる。また、サイト内の一括検索／置換機能は、正規表現*8の利用やHTMLコードをターゲットにすることも可能で、ヘビーユースにも十分耐えうるパワフルな仕様だ。
WWWサーバーへのFTPも、サイト管理ウィンドウから行なう。ドラック＆ドロップによるアップ／ダウンロードやタイムスタンプを利用した修正ファイルのみのアップ／ダウンロードも可能だ。

QuickTimの編集機能を搭載

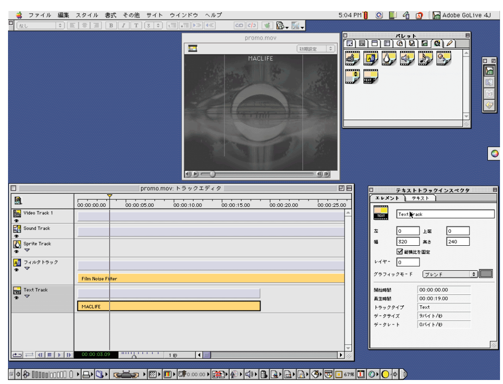
QuickTime 4の登場やFirewireの普及によりWebページにQuickTimeムービーを利用する機会は今後ますます増えてくるだろう。
CyberStudioでもQuickTimeを始めとするプラグインファイルの埋め込みはサポートされていたが、GoLiveでは新たにQuickTime編集機能が搭載された。トラックエディタを利用すればGoLive上で画像解像度の変更や、QuickTimeファイルにムービー、サウンド、フィルター、スプライト、テキスト、MIDI、チャプター、ハイパーリンクなどのトラックの追加、編集が手軽に行なうことが可能だ。フレームレートの変更や圧縮方法などは変更できないが、この手軽さは魅力的だ。

アップグレードするべきか

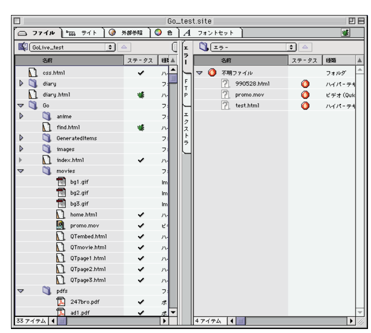
GoLive 4.0は、ルック＆フィールだけをAdobe社風に変更するのではなく、従来の洗練されたインターフェイスとパワフルな機能を継承した製品だ。しかしライバル製品であるマクロメディア社のDreamweaverとFireworksのような相互補完の機能は見送られ、良い意味でも悪い意味でも、独自性が高い製品としてデビューした。
Webサイトを構築するプロフェッショナルユーザーにとっては相変わらず魅力的な製品だが、極端な言い方をすれば、従来のCyberStudio 3.0JユーザーにとってGoLive 4.0は「絶対パスオプション」や「複数セルのテキストスタイルを変更できるテーブル」などの操作性の向上や不具合の解消といった利点はあるものの、QuickTimeムービー編集機能とXML*9サポート以外には、大きな機能追加が提供されていない。これまで通りの使いやすい優れたルック＆フィールやインターフェイスを利用できる点は嬉しい誤算だが、アップグレードするに値するかどうかは意見の分かれるところだろう。これからWeb構築用のソフトの購入を検討しているユーザーにはお薦めできる製品であることは間違いない。　●岩井聖史



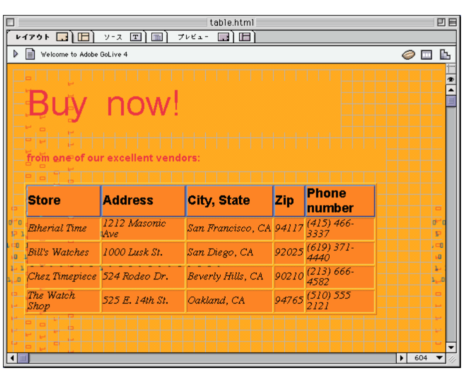
DTPソフトのスタイルシートを思わせるCSS設定。内部、外部のCSSを設定可能だ。ブラウザの違いによる表示が確認できないのは残念



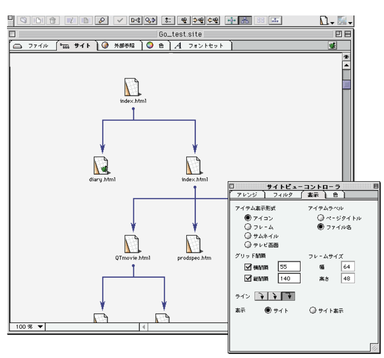
QuickTime編集機能が搭載され、ムービーに手軽にトラックを追加したり編集することが可能になった。プレビューもGoLive上で可能だ



リンクエラーファイルは虫（バグ）のマークで表示される。ディレクトリ内にリンクエラーが存在することが表示されるようになり、該当ファイルを探しやすくなった



複数セル内のテキストに関して一括でスタイル設定をおこなうことが可能になった



サイトビューコントローラでは、サイト内のリンク関連を一目で確認できる

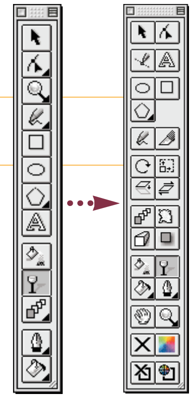
コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★★
操作性	★★★★★
マニュアル	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

*6 絶対／相対パス：ファイルのある位置を指定するのに、すべてのアドレスを指定するのが絶対パスで、現在の位置から上位にあるか下位にあるかで指定するのが相対パス。　*7 PDF：Portable Document Format。Mac、Windows双方でレイアウトを保ったまま、閲覧、検索、印刷ができるファイル形式で、容量が小さいため、インターネットの標準ファイルになっている。Adobe Acrobatで作成できる。　*8 正規表現：文字列の検索のために用いられる文字列のパターンで、「$」「*」などの文字を使って、複数の文字列を短い文字で表現する方法。
*9 XML：Extensible Markup Language。HTMLのようなマークアップ言語で、ユーザーが独自に機能を定義できる。

コーレル・ドロー

CorelDRAW 8J スタンダード エディション for Power Macintosh

北米Windowsベクトルイラストレーション市場でシェア75%を誇るソフトのMac用日本語版



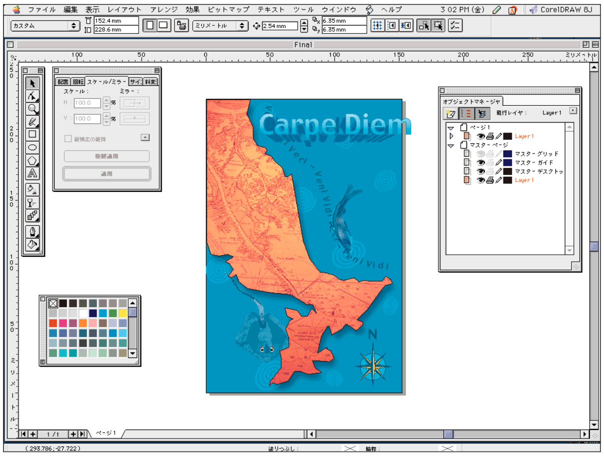
他のアプリケーションの外観に似せてインターフェイスのカスタマイズを行なうことができる（左図はIllustrator風）

Get Information

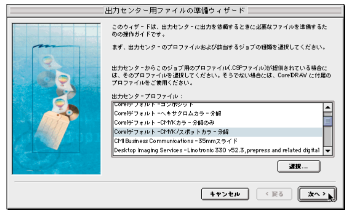
開発元●Corel社
発売元・問合せ●(株)メディアヴィジョン コーレル事業部(03-3222-6925)
URL●http://www.mvi.co.jp/corel/
価格●一般ビジネス版：40,000円、アカデミック版：20,000円
バージョン●8
対応機種●PowerPC搭載機、要2倍速CD-ROMドライブ(4倍速以上推奨)
動作環境●Mac OS 7.6.1以降(Mac OS 8.1以降推奨)、Mac OS 8.6対応
メモリー●32MB以上(96MB以上推奨)

Check Point

ベクトルイラストレーションの作成、ページレイアウト、Webページの作成など、さまざまな用途に使用できる、幅広いユーザーに対応したソフトウェアだ。



Corel DRAW 8Jの基本画面。すっきりしていて、操作もしやすい。画面上部のプロパティバーには、現在選択されているツールの機能や属性が自動的に表示される。また、画面下部のステータスバーを使用してページ間の移動を行なう



「出力センター用ファイルの準備ウィザード」は、出力センター用ファイルの作成方法を段階的に解説してくれる便利な機能だ

今まで英語版しかなかった、ドロー*1ソフト「Mac版CorelDRAW」の日本語版が初めて発売された。価格も安く、プロユースからグラフィック初心者にもお薦めできるソフトウェアだ。

CorelDRAWのMac版は、これまで日本語化されていなかったため、日本のMacユーザーには、なじみの少ないソフトだろう。しかし、北米Windows市場では75%以上のシェアがあるという、多くの人に支持されているソフトだけに、使いやすく、操作しやすいインターフェイスだ。

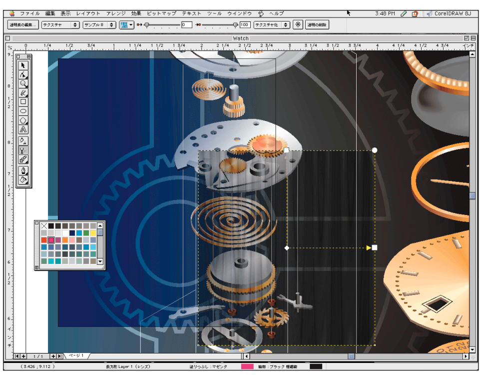
ベクトルイラストレーション*2の作成というと、Macintoshでは、Illustratorが有名だが、Corel DRAWもこれに似た機能を備えている。Illustratorと大きく異なるのは、ページレイアウト機能。Illustratorは、一枚の大きなキャンバスに絵を描くという感覚だが、CorelDRAWは、ノートを開き、ページをめくりながら絵を描くという感じだ。ちょうどPageMakerなどのページレイアウトソフト*3に近い感覚だ。用紙やページの設定も、ディスプレイ上部に表示される、一見、Microsoftのアプリケーション風のツールバーで、簡単に変更することができる。テキストのレイアウト機能も充実しており、イラストを多用するDTPに利用すると便利だろう。従来、Illustratorをチラシなどの1ページもののDTPに利用することはあっても、ページレイアウト機能がないため、マニュアルなどのページが多いものを作成するのは困難だった。CorelDRAWはDTP機能が装備されているので、デザイナーがDTP作業を行なうには、ぴったりのツールだ。

ベクトルイラストレーションの作成機能も充実している。塗りつぶしツールも豊富で、カラーやテクスチャーでオブジェクトを塗りつぶすこともできる。また、オブジェクトを半透明にして、背面にあるオブジェクトを透かしてみせるようなデザインも簡単に作成することができる。Illustratorでは、半透明の効果を作成するのは面倒だっただけに、これはうれしい機能だ。

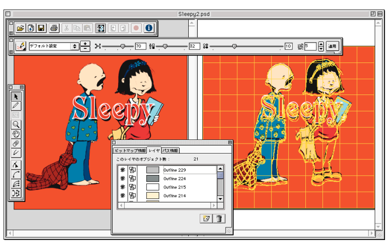
また、Webページ作成機能もあり、作成した画像を対話式ウィザードで、GIFやJEPG形式に書き出し、ダイレクトにHTMLに発行することも可能だ。

そのほか、出力センター用ウィザードを使って、出力センターに出力を依頼するためにファイルを準備したり、Illustratorに慣れてしまっているユーザーのためにツールボックスなどのインターフェイスをIllustrator風にするなどのカスタマイズ機能も備えている。Illustrator、Photoshop、EPS、PICTといった主要なグラフィックスファイル形式にも対応しているので、他のアプリケーションとの併用も問題ない。

なお、CorelDRAW 8Jには、ビットマップ/ベクトルトレースユーティリティCorelTRACEも同梱されているので、スキャンした画像を簡単にベクトル画像に変換し、編集することもできる。なお、「Corel PHOTO-PAINT 8J」と合わせた統合パッケージ「CorelDRAW 8J SUITE」（通常販売価格70,000円。プラス１優待版価格42,000円。対象者は他社のグラフィックソフトもしくはCorelDRAWシリーズのWindows版ユーザー）も用意されている。　●高橋レオ



「インタラクティブ透明」ツールを使用すれば、半透明のオブジェクトなども作成することができる



同梱されているCorel TRACEを使用して、ビットマップ画像を線画にオートトレースすることも可能

コストパフォーマンス	★★★★★
機能	★★★★☆
操作性	★★★★★
マニュアル	―――（β版のため）
総合評価	★★★★★

*1 ドロー：QuickDrawを直接制御して描画するグラフィックの描画形式の1つ。この形式で作成したオブジェクトは個々にベクトル情報をもっているため、拡大・縮小してもジャギーが発生するということはない。　*2 ベクトルイラストレーション：ドロー系のソフトウェアで作成したオブジェクト。　*3 ページレイアウトソフト：DTP（デスクトップパブリッシング）を行なうためのソフトウェア。代表的なものにQuarkXPress、Adobe PageMakerなどがある。

コーレル・フォト・ペイント

Corel PHOTO-PAINT 8J for Power Macintosh

抜群のコストパフォーマンスを誇るプロデザイナー用のフォトレタッチ&ペイントソフト

Get Information

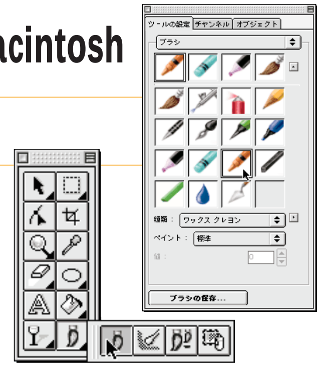
開発元●Corel社
発売元・問合せ●(株)メディアヴィジョン コーレル事業部(03-3222-6925)
URL●http://www.mvi.co.jp/corel/
価格●一般ビジネス版:40,000円、アカデミック版:20,000円
バージョン●8
対応機種●PowerPC搭載機、要2倍速CD-ROMドライブ(4倍速以上推奨)
動作環境●Mac OS 7.6.1以降(Mac OS 8.1以降推奨)、Mac OS 8.6対応
メモリー●32MB以上(96MB以上推奨)

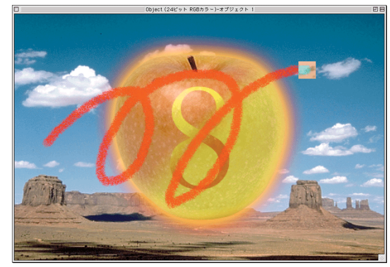
Check Point

グラフィック機能に加え、同梱されているCanto Cumulus Desktop LE J 4.0を使用すれば、メディアやグラフィックファイルを一元的に管理できる



Corel PHOTO-PAINT 8Jの基本画面。画面上部のプロパティバーには、現在選択されているツールの機能や属性が自動的に表示され、オブジェクトレイヤーとそのプロパティを簡単に変更できる





ペイントブラシやペン先が豊富に用意されており、多彩なペイント効果を簡単に作成することができる

Corel PHOTO-PAINT 8Jは、フォトレタッチ、ペイント、メディア管理を行なうツールを1つにまとめたソフトだ。低価格だが、プロユースにも十分耐えうる機能を搭載している。

CorelPHOTO-PAINT 8Jは、Adobe PhotoshopにPainterとAdobe ImageReadyの機能を加えたようなソフトだ。プロユースにも耐えうる高品位のフォトレタッチ機能、ペイント機能、メディア管理機能を備えており、それに加えてデジタルイメージの取り込みや作成、アニメーションGIF*1などのムービー作成、QuickTime VR*2でのパノラマシーンの作成、Web用グラフィックの作成なども簡単に行なうことができる非常に多機能なソフトだ。もともとPhotoshopの対抗馬として位置づけられるソフトなので、Photoshopに搭載されているレイヤー、フィルター、アクション*3、ヒストリーなどの機能のほとんどを網羅している。これだけのクオリティを保持していながら、価格は標準価格で4万円と驚異的なコストパフォーマンスを実現している。Adobe Photoshop 5.0が標準価格で155,000円であることを考えると、これがどれだけすごいことかわかるはずだ。

機能的な特徴としては、「オブジェクトレイヤーの形状」「充実したマスク*4機能」「豊富なブラシ機能」「透明ツール」の4点が挙げられる。

Corel PHOTO-PAINTの場合、オブジェクトレイヤーの形状は、Photoshopと異なり、グラフィックオブジェクトの形状がそのままオブジェクトレイヤーの形状となる。そのためどのオブジェクトレイヤーに何が配置されているかがわかりやすく、管理も容易だ。オブジェクトからのマスクの作成やマスク範囲からのオブジェクトの作成も非常に簡単に行なうことができる。

マスク機能は、7種類のマスク選択ツールと4種類のマスクモードを組み合わせて使用することによって、複雑なマスク範囲も効率的に選択できるようになっている。

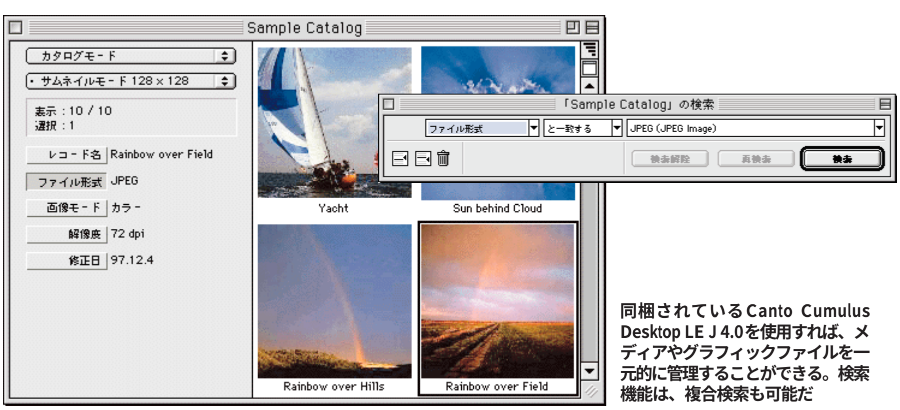
ブラシは、Painterのように非常に数多くのペイントブラシやペン先が装備されている。これらを利用することにより、かなり凝ったペイント効果を作成することができる。それに加えて、対称ブラシやブラシのテクスチャを組み合わせることにより、より多彩なペイント表現を行なうことも可能だ。

透明ツールは、「オブジェクト透明」ツール、「オブジェクト透明ブラシ」ツール、「透明カラー選択」ツールの3種類の透明ツールが搭載されている。これらのツールを使用することにより、イメージへの透明グラデーションの適用やオブジェクトレイヤー上の特定のカラーの透明化などを非常に簡単に行なうことができる。

そのほか、フィルター機能、Web対応の機能、同梱されている「Canto Cumulus Desktop LE J 4.0」を使用したメディア管理機能なども充実しており、機能的には十分に満足できるものだ。

いろいろな優待販売も用意されており、コストパフォーマンスも高く、プロデザイナーだけでなく、ビギナーにもお薦めできるソフトウェアだ。

●高橋レオ



同梱されているCanto Cumulus Desktop LE J 4.0を使用すれば、メディアやグラフィックファイルを一元的に管理することができる。検索機能は、複合検索も可能だ

コストパフォーマンス	★★★★★
機能	★★★★★
操作性	★★★★★
マニュアル	―――(β版のため)
総合評価	★★★★★

*1 アニメーションGIF:Web上でよく利用されるアニメーションファイル。複数のGIF形式の画像ファイルを、表示を一定時間ごとに切り替えることによりコマ送りの動画として表示させたもの。 *2 QuickTime VR:QuickTime Virtual Realityの略。QuickTimeの機能拡張の1つでバーチャルリアリティ機能を追加する。扱えるデータには、360度のパノラマ写真を作成する「シーン」と3Dオブジェクトを自由に回転させることができる「オブジェクト」の2種類がある。 *3 アクション:Photoshopの機能の1つで、画像に行なう一連の操作を記録しておいて、他の画像に対しても繰り返し使用できるようにできる機能。 *4 マスク:画像編集において、画像の特定の領域を変更できないように保護する技法のこと。

直子の代筆 MacVer.1

簡単な質問に答えていくだけで、文書や手紙を代筆してくれる自動文書作成ソフトウェア

Get Information

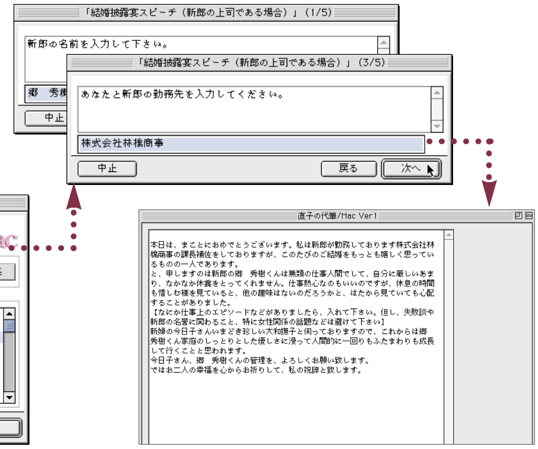
開発元・問合せ●(株)テグレット技術開発
(03-3932-9869)
URL●http://www.teglet.co.jp/
価格●7,800円
バージョン●1.0
対応機種●PowerPC搭載機、iMac、G3対応
動作環境●Mac OS 8.0以降、Mac OS 8.6対応
メモリー●32MB以上

Check Point

5～6種類の質問に答えていくだけで、ビジネス文書、冠婚葬祭のスピーチ原稿、ラブレターなどシチュエーションに応じた文書を自動的に作成することができる。不意の冠婚葬祭などにはかなりの威力を発揮してくれる。



氏名、住所、肩書きなど差出人の個人情報を入力した後、作成する文書のジャンル、スタイル、シチュエーションを選択する



アプリケーションが表示する5～6種類の質問に答えていくと、ビジネス文書、冠婚葬祭のスピーチ原稿、ラブレターなどシチュエーションに応じた文書が自動的作成される

直子の代筆 MacVer.1は、文書や手紙を自動的に代筆してくれるという文書作成ソフトウェア。選択できる基本項目が約1,100項目あり、作成できる文書は18兆通りにも及ぶ。

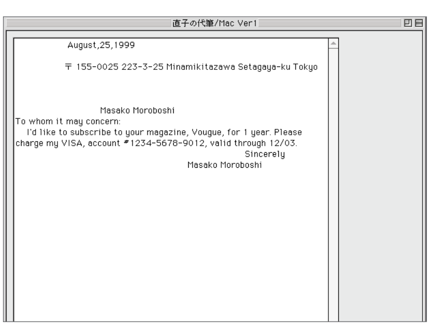
Macユーザーにはあまりなじみがないかもしれないが、「直子の代筆」*1はWindowsの世界ではかなり有名なソフトだ。今年で発売されてから12年が経過しようというロングセラー商品であり、売り上げもパソコン用ソフト、専用ワープロ版、電子手帳版などを合計すると150万本を越えている。いわば、自動文書作成ソフトの定番ともいえるソフトだ。今回、Macintosh版が初めてリリースされた。

このソフトの一番の特徴は、瞬時にかなりきちんとした文書を作成してくれるということ。5、6個の質問に答えるだけでシチュエーションに応じた文書や手紙を瞬時に作成してくれるので、文書が完成するまでに2分とかからない。不意の冠婚葬祭のスピーチに頭を悩ませなければならないような場合には、大いに威力を発揮してくれるだろう。

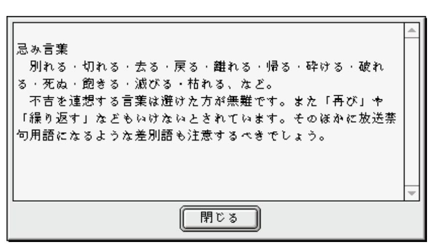
操作方法はとても簡単。まず最初に差出人の個人情報を入力しておく。入力できる情報は、氏名、住所、勤務先、肩書き、電話番号などで、合計10人分を登録しておくことができる。文書中で使用される名前、日付などは、この情報を元にして作成される。

次に、「ビジネス」「個人」「スピーチ」、「冠婚葬祭」の4つのジャンルの中から作成する文書や手紙のスタイルを選択する。各ジャンルにはそれぞれ10～25種類の文書スタイルが用意されているので、目的に合った文書スタイルを選択することができるはずだ。英語の文書スタイルも用意されており、個人情報をあらかじめ英語で入力しておけば、海外への注文書なども楽々作成することができる。各文書スタイルには5～10種類のシチュエーションが用意されているので、目的に合ったものを選択することもできる。なかには「不倫の関係を迫る」というようなシチュエーションまで用意されているぐらいなので、目的にまったく沿わないということは少ないのではないだろうか。後は、文書作成に必要な項目をアプリケーションが質問してくるので、それに答えていけば自動的に文書が完成する。ただし、作成された文書が完璧というわけではないので、多少の手直しは必要だ。

1つ残念なのは、Macintosh版は今回が初めての発売ということで、Windows版に比べてかなり機能が制限されていることだ。Windows版には、画像のペースト機能や編集機能などが搭載されており、作成後の文書や手紙を手軽に編集することができる。Windows版を使用したことのある人にとって、Macintosh版はかなりもの足りない感じがするかもしれない。しかし、バージョンアップを重ねていくにしたがって随時いろいろな機能を追加していく予定があるということなので、これからに期待しよう。　●山本浩司



英語の文書スタイルも用意されており、個人情報を英語で入力しておけば、海外への注文書なども簡単に作成できる



文書や手紙を作成した後に、ファイルメニューの「ワンポイント」を選択すると、文書のシチュエーションに即したアドバイスが表示される

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★☆☆
操作性	★★★★★
マニュアル	―――
総合評価	★★★★☆

*1 直子の代筆：Windows版は、現在ver.8。WYSIWYGに対応したワープロ機能も備えている。また、(株)テグレットのWebページには、直子の代筆/internetがあり、実際に直子の代筆を体験できる。ただし、直子の代筆/internetは、2世代前のバージョンを元に作られているので、現在のバージョンとは若干異なる部分がある。

アスタルテ・ディーブイディレクター

ASTARTE DVDirector

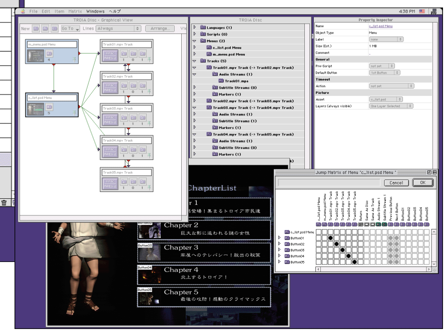
DVD-VideoをMac上で手軽に作成することのできるオーサリング用パッケージ

Get Information

開発元●ASTARTE社
発売元・問合せ●(株)ソフトウェア・トゥー(03-5676-2177)
URL●http://www.swtoo.com/
価格●オープン価格
バージョン●1.0
対応機種●PowerPC搭載機(PCIスロット、ADPポートが必要)。再生にはDVD-ROM、DVD-RAMドライブが必要
動作環境●Mac OS 8.1以降
メモリー●96MB以上
備考●DVDirectorにハードウェアのエンコーダーカードの「Wired MediaPress」を同梱したASTARTE DVDirector Proもある



PhotoshopのレイヤーをそのままDVD-Videoのメニューボタンにすることができる。DVDoirectorで設定したボタンとその状態をマトリクスにより各レイヤーに割り振る



DVDirectorの操作画面。用途に応じた各ウインドウでボタンのリンクや映像終了後のジャンプ先などを設定していく

Check Point

映像作品のデモや会社案内など、オリジナルDVD-Videoの作成をする製品。DVD-Videoの基本機能はすべてサポートしているほか、メニュー用にレイヤー付きPhotoshopデータが読み込めるなど、操作性も配慮されている。

DVDirectorは、DVD-Videoを制作するためのパッケージ製品で、MPEG-2映像のエンコードからDVD-Rに書き込むまでに必要なハードとソフトが1パッケージになっている。

DVDirectorには、MPEG-2*1のエンコード*2ソフト「M.Pack」、MPEG-2映像と高品質のサウンドを再生するためのデコーダーボード「Wired 4DVD」、「Wired 4DVD」のコントロールソフト「DVD Station」、サブタイトル（字幕）を作成するソフト「SubtitleEditor」、オーサリング*3ソフト「DVDirector」、できあがったデータをDVD-R*4に書き込むためのソフト「ToastDVD」などのハードとソフトが同梱されている。上位製品のDVDirector Proには、これらに加えてMPEGエンコーダボード「WiredMediaPress」、AC-3*5エンコードソフト「A.Pack」が含まれている。

DVDirectorは、最大99トラックまでのビデオおよびオーディオトラックや、8種類までの複数音声、32までの字幕、任意の映像や音声を呼び出すためのボタン付メニューなど、DVD-Videoの基本的な機能はすべてサポートしている。

オーサリングの前に用意する素材は、映像用の未圧縮QuickTimeムービー、音声用のAIFF、SoundDesigner、WAVEデータ、字幕用のテキストデータ、メニュー用のレイヤー付きPhotoshopデータなどで、QuickTimeムービーはM.PackでMPEG-2にエンコードし、字幕用テキストはSubtitleEditorで開始／終了点を指定した後QuickTimeムービーのテキストトラックに変換する。こうして揃った素材をDVDirectorに読み込み、メニューからのリンクや映像と音声、字幕の組み合わせを行なっていく。

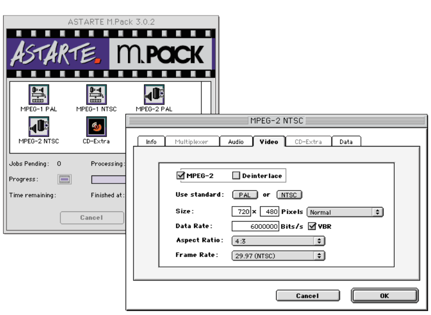
メニュー用のPhotoshopデータは、背景とボタンの通常／選択／決定の状態をレイヤー別に作成しておけば、DVDirectorにそのまま読み込みできるので、DVDirector上で作成したボタンのエリアや選択／決定などの機能をPhotoshopデータ上のレイヤーに割り振ることができる。

作成したメニューや各トラックの映像と音声のプレビューはMac本体のモニターやスピーカーでも確認できるが、通常はデコーダーボードを通してTVモニターや外部スピーカーなどで行ない、その時DVD-Videoのシミュレーションボタンでメニューをコントロールし、ボタン動作やボタンとトラックのリンク、トラックのジャンプなども確認できる。

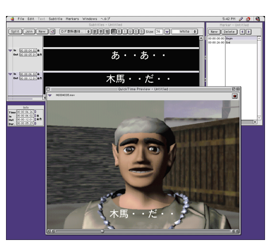
こうしてできあがったデータをDVD-Videoのフォーマットに出力し、DVD Stationからそのファイルを開いてDVD-Videoの再生と同じ感覚で作品をプレビューする。問題がなかったらそのデータをToast DVD でDVD-Rに書き込めば完成。

DVD-Videoのスペックをフルに生かした作品を作る場合はDVDirector以外に高品質映像のためのD2デッキや、20bit以上の高品質サウンドをサポートしたプロ用の高価な機器を揃える必要があるが、DVDirectorの用途としては、プレゼンや店頭デモなどに使用するDVD-Videoを、安価で作成する「業務用」にあると思われる。であれば映像にはDV、サウンドにはDATかCDを使用するという方法が選べ、素材取り込みからDVD-Rにするまで、安価で完結することになる。

最後に使用する環境だが、推奨はPowerMac G3、RAMは128MB以上、5GB以上のHDとなっている。DVD-Videoは高品質、大容量のデータを扱うため、環境は可能な限り高スペックにしておく必要がある。 ●石坂アツシ



エンコードソフトM.PackでQuickTimeムービーをMPEG-2データに変換する。通常の4:3の画面サイズ以外に16:9のワイドサイズにも対応している



Subtitle Editorでは、QuickTimeムービーを読み込み、テロップの位置や開始・終了時間を設定する。フォント、サイズ、スタイルを設定し、そのムービーをDVDirectorに読み込む

コストパフォーマンス	★★★☆☆
機能	★★★★★
操作性	★★★★☆
マニュアル	★★★★★
総合評価	★★★★☆

*1 MPEG-2：MPEGはISOの下部組織Motion Picture Experts Groupの略で、デジタル動画の圧縮規格の標準化を行なっている。MPEG-2は放送用の規格。 *2 エンコードとデコード：encode、decode。エンコードはデータを符号化すること。この場合は動画の圧縮の意味。デコードはエンコードの逆で、圧縮されたデータを伸長すること。 *3 オーサリング：動画や音声、文字、静止画などの素材を組み合わせてコンテンツを制作すること。 *4 DVD-R：DVDはDigital Versatile Diskの略。大容量に対応しているので、CD-ROMの次の規格として活用され始めた。DVD-Rは追記型。 *5 AC-3：Audio Codec 3。DVD-Video用のドルビーデジタルのフォーマット。

SOFTWARE● ミュージック

エクステンシス・プリフライト・プロ

Logic Audio Platinum 4.0

高い完成度と先進性を両立させたプロユースなMIDI／オーディオシーケンサー

Get Information

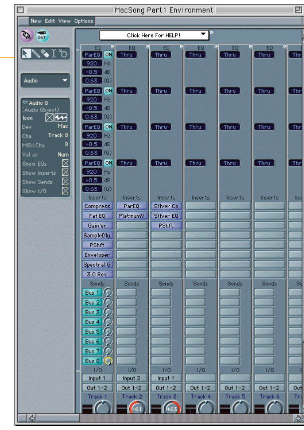
開発元●emajic社
問合せ●(株)ミディア（03-5373-1502）
URL●http://www.midia.com/
価格●138,000円
バージョン●4.0
対応機種●PPC604e/200MHz以上のプロセッサを搭載したPowerMac
動作環境●Mac OS 8.0以降
メモリ●128MB以上

Check Point

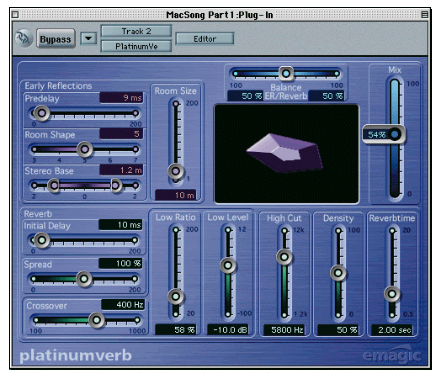
31種類の超高機能プラグインエフェクト搭載など、最先端のオーディオ機能を搭載。ウインドウデザインが一新されて、操作性はさらにアップ。MIDI機能にも細かな改善が施されている。



ウィンドウデザインが一新され、長時間の作業でも目に優しい落ち着いた色調で統一された



各トラック最大4カ所のEQ、インサートエフェクト8、8エフェクトバス、最大128トラック再生可能なミキサー



部屋の形状を多角形でシミュレートできるリバーブPlatinumverb。ドームの余韻も再現できる

ビギナー用からプロ用まで4種類のLogic Audioシリーズがバージョンアップ。Platinumはそのトップモデルだ。最新機能の追加だけでなく、さらに使いやすく細部までリファインされた。

Logic Audioは、MIDIシーケンサーにデジタルMTR*1、エフェクター、ミキサーなどのオーディオ機能を一体化したMIDI／オーディオシーケンサーだ。ビギナー向けからプロユースまでニーズに最適化された4種類の製品がラインナップされており、Platinumはそのトップモデルだ。プロのレコーディングでは、Macベースのデジタルレコーディングシステムの最高峰Pro Toolsと組み合わせて使うことが多いが、SONORUS Stud I/Oなど10万円前後のサウンドボードでも、十分な性能と音質を引き出すことができる。Mac本体のオーディオ機能でもほとんどの機能を使うことができるが、特に録音時の音質に少々問題が残る。

新バージョンでまず目に付くのが、一新されたウィンドウデザインだ。今までは白かった背景部分も含め、全体に落ち着いた色調で統一された。メニュー関係も見直しが図られ、ほぼすべてのコマンドにショートカットを設定でき、メニューコマンドにも設定が表示されるようになった。またマトリクスウィンドウでは、複数のトラックを同時に表示でき、一括して編集することができる。

今回のバージョンアップの目玉は、なんといってもオーディオ機能だ。すべてリアルタイムに動作するプラグインエフェクト*2が31種類も用意され、VST、DAE、Premiere、Aduio Suiteなどのサードパーティープラグインを別途購入しなくても、考え得るほとんどのエフェクト処理が可能だ。それどころか、エンベロープ*3付きのリバーブenverbや特定周波数の倍音を変化させるspectral gateなど、他のプラグインでは真似のできない特殊なエフェクターも多数搭載している。また、オーディオ入出力は24ビット／96kHzがサポートされ、ミキサー部は最大同時再生128トラック、4EQ、16エフェクトバス、8インサートエフェクトと、プロ仕様のデジタルミキサーに匹敵するスペックに達した。

動作の安定感と処理スピードでも高く評価されていたが、数日使ってみた限りでは前バージョン同様に他のシーケンサーより軽くサクサクと動く印象だ。G3/266（サウンドカードはASIO*4経由）では、2ステレオ+6モノトラックにEQを8カ所、リアルタイムエフェクトを15種類（！）掛けたところでやっとCPU占有率が80％を越えた。G3マシンなら、本体だけでも通常の音楽制作には十分なオーディオ機能が得られるが、EMAGIC社オリジナルのオーディオエンジンEASI対応サウンドボードならCPU負荷を軽減できるそうなので、さらに高度なミキシングが可能だろう。　●安保　亮



シンセサイザーのようなエンベロープ付きのリバーブenverb



オーディオに直接エンベロープを掛け、音の立ち上がり方や減衰をコントロールできるenveloper

コストパフォーマンス	★★★☆☆
機能	★★★★★
操作性	★★★★★
マニュアル	★★★★★
総合評価	★★★★☆

*1 MTR：：マルチトラック・レコーダーの略。録音済みのトラックを再生しながら新しいトラックへ録音できる機能を持つ。　*2 プラグインエフェクト：MIDI／オーディオ・シーケンサの ミキサー部は、リバーブやコーラスなどの単体エフェクターをプラグイン形式追加できる。　*3 エンベロープ：音の立ち上がりや減衰の仕方。シンセサイザーのエンベロープ・ジェネレーター（EG）は、アタック（立ち上がり）やリリース（減衰）などを個別に調節できる。*4 ASIO：Audio Stream In/Outの略でアジオと読む。Steinberg社が提唱するソフト／ハード間のオーディオデータのやり取りを可能にする汎用ドライヴァフォーマット。

エクステンシス・プリフライト・プロ

Reaktor2.0

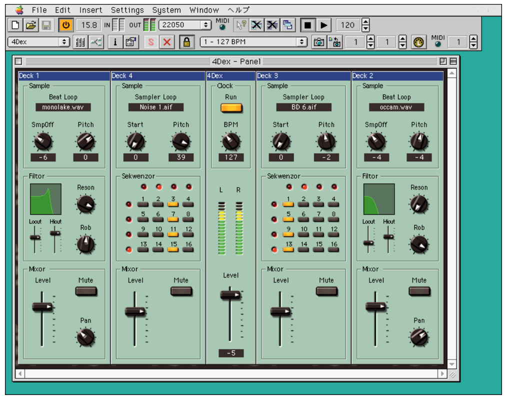
あらゆる音源方式を自由に組み合わせ可能なソフトウェアモジュラーシンセサイザー

Get Information

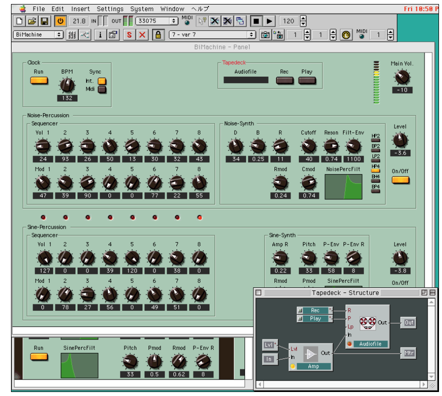
開発元●NativeInstruments社
問合せ●ミディア(株)(03-5373-1502)
URL●http://www.midia.co.jp
価格●74,800円
バージョン●2.0
対応機種●PPC604e/200MHz以上のプロセッサを搭載したPowerMac(PowerPC G3 CPU推奨)
動作環境●Mac OS 8.1以降(Mac OS8.5.1以降推奨)
メモリ●64MB以上

Check Point

加/減算、FM、サンプリングからグラニュラーシンセシスまであらゆる音現方式を使って、シンセ、サンプラー、ステップシーケンサー、プラグインマルチエフェクターなどを構築できる。



ループサンプラーと簡易シーケンサーを2台ずつ組み合わせたDJミキサー風のEnsemble



シンプルなシンセとステップシーケンサーの組合せ。これだけでも音楽が演奏できる

ケーブルで結線して音作りをするモジュラーシンセサイザーをソフトウエアのみで実現。シンセ開発者も納得の高機能を搭載しつつ、ビギナーでも遊べるフレンドリーな操作性が魅力。

独立したモジュールとしてバラバラに用意されたオシレーター*1、フィルター*2、アンプ、エフェクターなどをケーブルで結線して音作りするのがモジュラーシンセサイザーで、Reaktor2.0はモジュラーシンセサイザーのソフト版と言える。しかしReaktor2.0は、ハードウェアのモジュラーシンセサイザーを遙かに凌ぐ大量のモジュールと機能を搭載している。

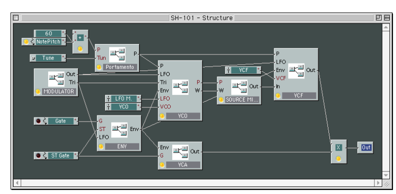
まずReaktor2.0の基本概念を紹介しよう。Reaktor2.0は、個別のモジュールに相当する“Macro”、モジュール=Macroを仮想ケーブルで結線した1台分のシンセサイザーに相当する“Instrument”、Instrumentを集めて複数のMIDIチャンネルに対応させた“Ensemble”の大きく3つの階層から成り立っている。

単体モジュールに相当するMacroには、加/減算、FM*3、サンプリングといったオシレーターやハイ/ロー/バントパスといったフィルターをはじめ、各種エンベロープ、ステップシーケンサー、アンプ&ミキサー、エフェクター、テープデッキ、MIDIコントローラ、レベルメーター、スライダー、ノブなどなど、あらゆるモジュールが用意されている。シンセサイザーや音響に関する十分な知識がある人は、モジュールを必要に応じて配置/配線すれば、好みの方式のシンセサイザー、リズムマシン、ステップシーケンサー、エフェクターなどを設計し組み立てることができる。理論的にあり得ない、または意味のない端子同士(たとえばINとINなど)はドラッグしても結線できないし、各モジュールには結線の結果、動作可能な時だけ点灯するLEDがあるので、多少知識が不足している人でもかなり高度なInstrumentを作れる。また、Instrument/Ensemble単位のプリセットが豊富に用意されているので、シンセサイザーに関して初心者でも、Reaktor2.0のサウンドと機能を十分使いこなせるはずだ。

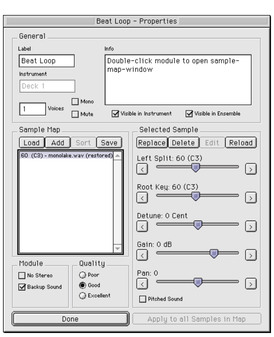
MIDIにもフル対応しており、MIDIシーケンサーや外部MIDI機器からReaktor2.0をコントロールでき、逆にReaktor2.0のパネルのコントロール情報をMIDIシーケンサーに記録することもできる。またオーディオ入出力機能も備えており、リアルタイムに入力されるオーディオをサンプリング/エフェクト処理/シンセサイズしてオーディオファイルとして保存することもできる。

高機能なソフトシンセとしてDTMに活用できるが、ASIO及びVST2.0への対応もアナウンスされており、LogicやCubaseユーザーは無数の音源とプラグインエフェクターを一度に入手でき、高度に活用できる。音楽はオリジナルのサウンド作りから……というこだわり派には必須だ。

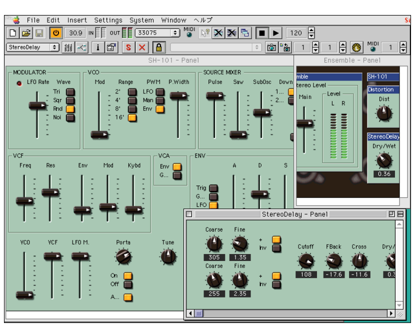
●安保　亮



SH-101のモジュール構造。結線の変更やモジュールの追加も簡単にできる



ノブやスライダーをクリックすると、その機能を定義するPropertiesウィンドウが開く



豊富なプリセットには、クラブ系アーティスト御用達の名器SH-101のエミュレートなども用意されている



オシレーターだけでもこれだけ用意されている。プリセットのオシレーターを変更すれば特徴もすぐにつかめる

コストパフォーマンス	★★★★★
機能	★★★★★
操作性	★★★★★
マニュアル	★★★☆☆
総合評価	★★★★★

*1 オシレーター:発信器のこと。シンセサイザーの音の素となる波形を作り出す装置。*2 フィルター:日本語では濾過器だが、音の特定の周波数だけを通過させる機能のこと。ラジカセのトーンやトレブルもフィルターの仲間。*3 加/減算、FM:シンセサイザーの発音方式。加算は、シンプルな正弦波を倍音として重ねて音を作る。減算は、オシレーターで発生した波形をフィルターで加工する。FMは、ある波形をもう1つの波形で変調する。

マセマティカ
Mathematica 4 英語版

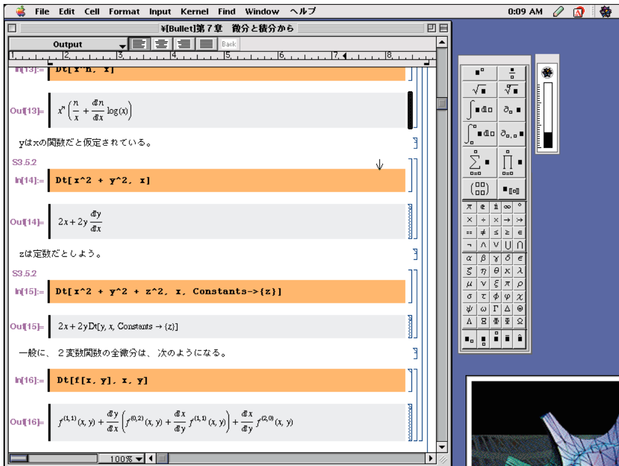
多方面で機能向上がされた定番数式処理ソフトの新バージョン

Get Information

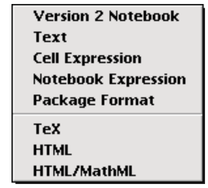
開発元●Wolfram Research, Inc.
問合せ●ウルフラムリサーチアジアリミテッド(03-5276-0506)
URL●http://www.wolfram.com/
希望小売価格●328,000円(Commercial版)/196,000円(Educational版)
バージョン●4.0.0
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●Mac OS 7.5.3以降、40MB以上の空きディスク容量(160MB以上を推奨)
メモリ●10MB以上(20MB以上を推奨)

Check Point

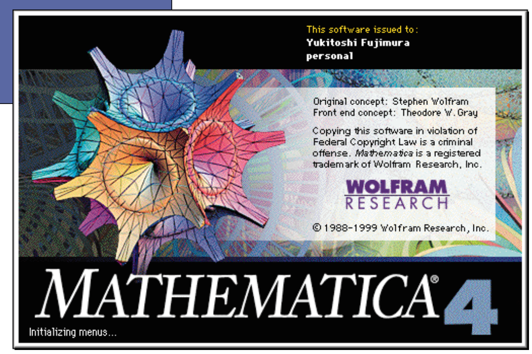
本バージョンでは多くのグラフィックス形式に対応し、印刷用もWeb用のドキュメント処理システムとしても完成度が上がった。さらに、応用計算も純粋計算も、痒いところに手が届く改良がなされた。



Mathematica 4は前バージョンと比較した場合、GUIなど見た目の変更は少ない。英語版でも、漢字の入力と出力はノートブックで扱う限りほぼ自由に行なえる



このように、ノートブックファイルを多形式で保存できる。英文だけを含んでいるノートブックなら、異なるプラットフォーム間でのやりとりも、LaTeX保存も完全である。インターネットでの公開を考えているユーザーにとっては、MathML対応は関心があるだろう



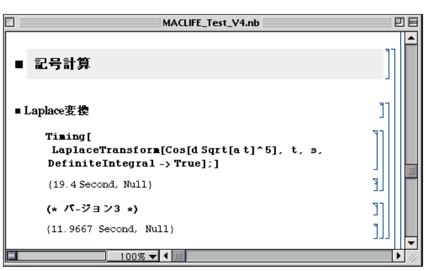
Mathematica 4の起動ロゴ。起動時のデザインはバージョンアップのたびに派手になっていく

研究開発やアカデミック分野で圧倒的な人気を誇る数式処理ソフトMathematicaが、バージョン4となって再び機能強化された。新バージョンでも、ライバルソフト*1が追随できない機能が豊富に用意され、使いやすさも損なわれていない。

Mathematicaは、応用数学のみならず純粋数学ユーザーのための万能数学ツールだ。

高度な数式処理/数値計算/グラフィックス/プログラミング環境を提供し、それらすべてが有機的に統合されている。論文作成などに追われる研究者や学生向けの印刷出版物およびオンラインドキュメント作成環境としても、完成された環境を提供する。また、Windows/Mac/Linuxなど複数のOSで動作し、マルチプラットフォーム指向である。

新しく登場したMathematica 4は、前バージョン「3.x」と比較して見た目の派手さはないが、個々の機能を活用しているユーザーにとっては、無視できないものが多い。



数値計算はすべて、新バージョンのほうが数倍から十倍以上速くなっている。ただし、この記号計算の例では、前バージョン(3.0)のほうが速かった

まず最初に、応用計算/数値計算の機能が拡張されている。処理データを圧縮して内部で扱うようになったために、メモリー効率と計算速度が向上し、大きな桁数の計算も快適になった。たとえば、必要な計算を行なうために一部の計算をC言語などで作成し、それをMathLink*2で呼び出して使っていたユーザーも、その作業が大幅に軽減されることになる。とくに自動制御や信号理論など大規模は線形計算を行なうユーザーには朗報だ。

前バージョンでは、HTMLとLaTeXでノートブック全体の保存が行なえるようになっていたが、それも改良されてMathML*3にも対応した。ノートブックに取り込み、あるいは変換できるグラフィックファイル形式も増えた。専門語辞書を備えた英文スペルチェックも追加されたので、一般文書やビジネス用語を想定している辞書では不満だったユーザーは助かるだろう。これだけでも、英文の科学技術文書ワープロとしての利用価値が十分ある。

数式の記号処理において、ユーザー自身でコントロールできる項目も増えた。数式の処理は対象となる数式の定義している領域というものを考慮しなければならないが、多くの応用数学や技術計算を行なうときに、ビギナーを含む多くのユーザーはそれらを考慮しないことが多い。しかし、定義されている領域によっては、計算結果は大きく異なるものだ。Mathematicaでは、そのようなデフォルトの計算結果を安易に利用することなく、細かい制御をユーザーが意図的に行なえる。

このように、複数の機能が有機的に統合されているので、その応用範囲は無限だ。事実、Mathematica自体はあまりにも多機能すぎるため、多くのユーザーは限られた部分しか使っていないのが現状だ。したがって、一概にバージョンアップといっても、ユーザーの専門分野に応じてそのメリットは大きく異なるかもしれない。

そのような意味では、このMathematica 4は、教育関係のユーザーにとっては計算対象域を明確に指定できるという点でお薦めできるアップグレードである。そして、応用計算を行なう研究者には大規模数値計算能力の向上は大きなメリットとなるはずである。　●藤村行俊

コストパフォーマンス	★★★☆☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	★★★★★
総合評価	★★★★☆

*1 Mathematicaのライバルソフト:直接比較されるものとしてはMATLAB(Mathworks社)、Maple V(Waterloo Maple社)などがある。 *2 MathLink:Wolfram Research社が販売する、C/C++等の外部プログラムからMathematicaカーネルを呼び出すためのAPI。Mac版Microsoft Excel98に対応したパッケージも販売されている。 *3 MathML:W3 Consoritum(http://www.w3.org/)で規格策定作業が進められている、Web上での数式表現を行なうためのマークアップ言語。Maple、MathType 4.0、Amayaなど、MathML対応予定を表明するソフトはここにきて増えている。

アドビ・タイプ・マネージャー・デラックス

Adobe Type Manager Deluxe 4.5 日本語版

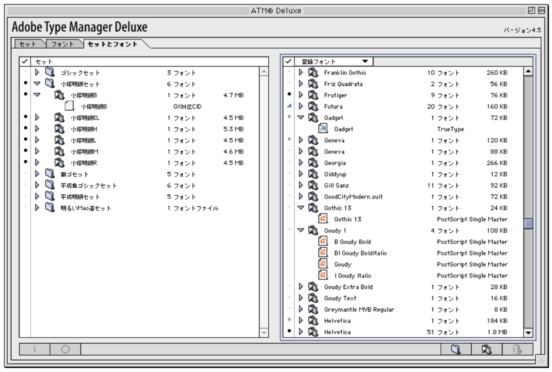
インストールされている和文フォント、英文フォントをシステムフォルダの外で管理

Get Information

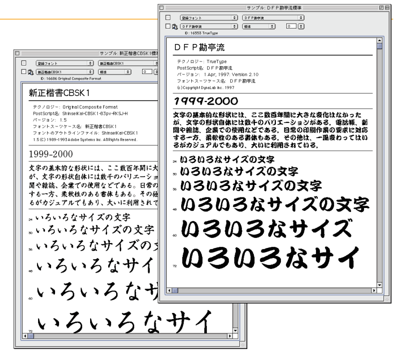
開発元●アドビ システムズ社
問合せ●アドビ カスタマーインフォメーションセンター（03-5350-0407）
URL●http://www.adobe.co.jp/
価格●オープンプライス
バージョン●4.5
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●漢字Talk7.5以降、Mac OS 8.6対応
メモリー●ATM Deluxe：32MB、ATR Deluxe：8MB

Check Point

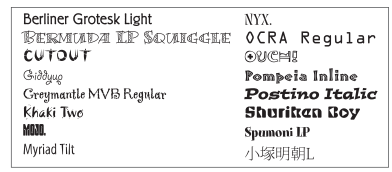
システムの外にフォントをインストールして、システムの負担を軽くすることができる。また、再起動せずに和文フォントを管理することができ、DTPユーザーにお薦めのフォント管理ユーティリティだ。



ATM Deluxeダイアログボックス。ここでフォントの登録や管理を行なう。スーツケースの中も表示され、フォントの種類を確認することもできる。フォント名の左側に何かしらのマークが付いてるものが現在アクティブになっているフォント。黒い●は、ATM Deluxeでアクティブにしたフォント。グレーの●が付いているのがシステム内にインストールされている常にアクティブになっているフォント。「A」マークは、作業するファイルを開くことによって、ファイル内で使用されているフォントが自動的にアクティブになっていることを示したもの。



フォント名をダブルクリックすると、サンプルが表示される。フォントの種類[*3]とIDも分かるので便利



同梱されているATMフォント

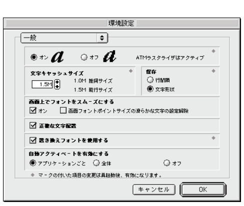
DTP、グラフィックスには、欠かせないフォント管理ユーティリティ「Adobe Type Manager Deluxe」（以下ATM Deluxe）がバージョン4.5にアップデートされた。

通常、フォントは、システムフォルダの中の「フォント」フォルダーにインストールする。しかし、数多くのフォントをシステムにインストールしたままにしておくと、システムが不安定になって、フリーズしやすくなったり、インストールされているフォントが壊れるといったトラブルが起こりやすくなる。フォントのトラブルを防ぐには、インストールするフォント数を減らせばよいのだが、DTPやグラフィックスユーザーなど、多くのフォントを利用しなければならない場合は、作業するファイルで使用しているフォントに合わせ、システムフォルダ内の「フォント」フォルダーの中から、使用しないフォントを取り出したり、使用するフォントを追加して、Macintoshを再起動させなければならなかった。ATM Deluxeは、インストールしたフォントをシステムの外で管理することによって、システムの負担を軽減し、面倒なトラブル防ぐ、フォント管理ユーティリティだ。

ATM Deluxeを利用すると、Macintosh内のどこにフォントがインストールされていても、ATM Deluxeに登録さえしておけば、ATM Deluxeダイアログボックス内で、フォントの使用・不使用（アクティブ・ディアクティブ）を設定することができるようになる。フォントの使用・不使用を切り替えた後、Macintoshを再起動する必要もない。そのため、作業するファイルごとに、フォントの使用・不使用を切り替えることも可能だ。また、ATM Deluxeで、フォントのセットを作成し、フォントを登録するようにしておくと、セットに登録した複数のフォントの使用・不使用を一度で切り替えることもできる。そのほか、作業するファイルを開くと、そのファイル内で使用されているフォントを自動的にアクティブにする機能もあり、これを利用すれば、システムが必要とするフォントだけを常にアクティブにしておき、他のフォントの切り替えはATM Deluxeに任せっぱなしにすることも可能だ。

前述の基本機能に加え、バージョンアップされたATM Deluxe 4.5では、ドラッグ＆ドロップでフォントを登録したり、ATM Deluxeダイアログボックス上をドラッグして選択範囲マーキー[*1]で複数のフォントを一度に選択できるようになった。そのほかにも、重複してインストール、あるいは登録されているフォントをATM Deluxe上から削除したり、optionキーを押しながらATM Deluxe上に作成したセットをハードディスクにドラッグして、セット内のフォントのコピーを作成する、フォントを検証して問題を解決するなど、さまざまな機能が強化されている。

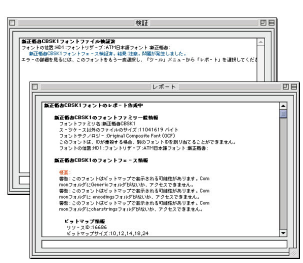
なお、今回のバージョンアップでは、「ATM」コントロールパネル[*2]書類も4.5にアップデートされている。また、パッケージには、フォントをファミリーごとにグループ化したり、アプリケーションのフォントメニューに実際のフォントを表示させることができる、Adobe Type Reunion（ATR）Deluxe 2.5や数種類のATMフォントも同梱されている。　●渡辺美岐



ATM Deluxeをインストールした場合、ATMの設定は、ファイルメニューの「環境設定」からアクセスする



重複するフォントを検査し、ATM Deluxe上で、直接フォントを削除することができるようになった



個々のフォントを検査し、問題をレポートとして表示させることもできる

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★★
操作性	★★★★★
マニュアル	★★★★☆
総合評価	★★★★★

*1 選択範囲マーキー：選択しているオブジェクトの周りを矩形領域でドラッグして囲む。　*2 ATM：Adobe Type Manager。Adobe社が開発したPostScriptフォントをモニター上できれいに表示させる、フォントユーティリティ。ATMに対応しているPostScriptフォントをATMフォントともいう。　*3 フォントの種類：フォントには、ビットマップフォントとアウトラインフォントがある。アウトラインフォントには、PostScriptフォント、TrueTypeフォントがある。さらに和文PostScriptフォントには、OCF（Origunal Composite Format）フォントとCIDフォントがある。ATM Deluxeでは、こういったフォントの種類を確認することができる。

マック・エムピースリー

MacMP3

ドラッグ＆ドロップ操作で、CDからダイレクトにMP3ファイルにエンコーディング

Get Information

開発・発売元・問合せ●(株) アクト・ツー (03-3328-8431)
URL●http://www.act2.co.jp/
価格●12,800円（1万本限定キャンペーン価格：9,800円）
対応機種●PowerPC搭載機（Encoder：動作クロック100MHz以上、Player：動作クロック132MHz以上)、iMac対応
動作環境●Mac OS 8.1以降、Mac OS 8.6対応
メモリー●8MB以上

Check Point

Macintosh用では初めてのMP3ファイル作成・再生ソフトのトータルパッケージ。ドラッグ＆ドロップで、MP3ファイルが作成でき、操作も非常に簡単で、話題のMP3ストリーミング再生もサポートされている。



自分の好みでインターフェイスの交換やカスタマイズが可能だ。iMac、iBookのようなトランスルーセント調のインターフェイスも用意されている



簡単操作が特徴だが、「MacMP3エンコーダ設定」ダイアログボックスにある「上級設定...」ボタンをクリックすれば、より高度な変換設定を行なうこともできる

MacMP3は、非常に簡単な操作でオーディオファイルをMP3*1に変換して再生できるソフトだ。CD/MDプレーヤー並の多彩な再生機能を備え、MP3ストリーミング*2にも対応している。

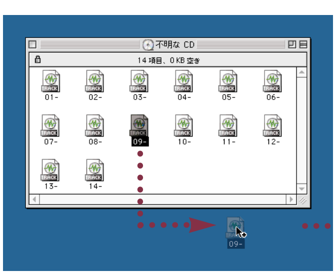
Windowsに比べて、ずいぶん立ち後れている感のあるMacのMP3事情だが、ここにきてさまざまな動きが活発になってきており、ソフトも充実してきている。

MacMP3は、Macでは初登場のMP3作成・再生ソフトのトータルパッケージだ。今までMP3変換を行なうには、MP3プレイヤーとは別にエンコーダーを手に入れなければならなかったが、MacMP3のパッケージには、オーディオファイルをMP3形式に変換する“MP3エンコーダー”とMP3ファイルを再生する“MP3プレイヤー”という2種類のアプリケーションが同梱されているので、このソフトがあれば、すぐに手持ちのCD音源を手軽にMP3形式に変換し、再生することができる。ただし、いくら手軽だからといって、市販のオーディオCDの音源をMP3に変換し、Webページなどに掲載したり、配布するのは違法行為となってしまうということを念頭においておこう。もちろん、個人で楽しむ分には問題はない。

MacMP3の一番の特徴は、操作が非常に簡単ということだ。エンコード*3作業は、オーディオCDの個別のトラック、あるいはオーディオCDのアイコンをデスクトップやフォルダーにドラッグ＆ドロップするだけでエンコード作業が開始される。エンコード時においても、ダイレクトにMP3ファイルに変換してくれるので、広大なディスク容量を必要とせず、高速変換を行なうことができる。また、MP3変換を行なう際に表示されるダイアログボックスの［エンコード中に再生］チェックボックスをオンにしておけば、オーディオCDを再生しながらのMP3変換を行なうことができる。これにより、MP3変換を行なっている最中にも楽曲を楽しむことができるので、時間を有効に活用することができる。

インターフェイスは、添付してある10種類の中から選択することができる。iMac、iBookのようなトランスルーセントカラーのインターフェイスも用意されているので、それらの機種を使用しているユーザーはMac本体とカラーを合わせ、楽しむこともできるだろう。また、カスタマイズも可能なので、オリジナルインターフェイスがユーザーによって開発されていくのではないだろうか。

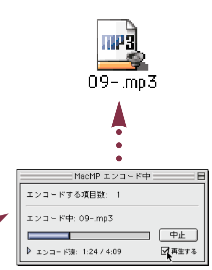
MacMP3の難点を挙げるとすれば、それは価格の問題だろう。現在、MacAmpやSndAppなどの大半のMP3プレーヤーやエンコーダーがフリーウェアやシェアウェアとして配布されていることを考えると、12,800円（キャンペーン中は1万本限定で9,800円）という価格はけっして安いとはいえないだろう。もう少し安かったらと感じてしまう。しかし、エンコーディング操作が簡単で早いことや、インターフェイスよさを求める人にはお薦めだ。　●山本浩司



CDのオーディオファイルをデスクトップにドラッグ＆ドロップする



表示される「MacMP3操作エンコーダ設定」ダイアログボックスの「継続」ボタンをクリック



「再生する」チェックボックスをオンにしておけば、変換中でも再生される

コストパフォーマンス	★★★☆☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★★★
マニュアル	★★½☆☆
総合評価	★★★★½

*1 MP3：サウンドファイルの圧縮方法。MPEG-1 Layer3の略で、もともとは動画の圧縮方式として開発されたMPEGの発展形式。非常に圧縮効率が高く、音質の劣化もほとんどないことが特徴。　*2 ストリーミング：音声や動画のファイルをユーザーが受信しながらリアルタイムで再生する技術のことをいう。ストリーミングでは、ファイルは保存しない限りディスクには残らない。　*3 エンコード：データ（文字や数字）を、符号（コード）に変換すること。その逆をデコードという。エンコードを行なうことにより、データは一定の順序にしたがって符号に変換される。

ポケットトランサー・フォー・マッキントッシュ

PocketTranser for Macintosh

速い、上手い、安い！の三拍子揃った本格派翻訳ソフト。PC-Transerのパーソナル版が登場

Get Information

開発・発売元●（株） Nova
問合せ●（株） ヤマタネ（03-3820-1121）
URL●http://www.nova.co.jp/
価格●34,600円
バージョン●je：4.0、ej：5.0
対応機種●68040以降またはPowerPC搭載機
動作環境●漢字Talk7.5以降、Mac OS 8.6対応
メモリー●je：15MB以上（68Kの場合は13MB以上）推奨、ej：14MB以上（68Kの場合は12MB以上）推奨

Check Point

使いやすく、翻訳スピードも速い翻訳ソフト。キーワードによる英文検索機能、英文の定型テンプレートファイルの追加などの補強も行なわれ、使い勝手も向上した。



英文が表示されたブラウザのウィンドウをアクティブにし、フローターパレットの［翻訳］ボタンをクリックすると、ほんの数秒で和訳を表示したブラウザのウィンドウが表示される

業務用翻訳ソフトとして定評のあるPC-Transerと同等の翻訳エンジンを搭載したパーソナル版が登場。英→日、日→英の双方向翻訳も可能。翻訳のスピードが速く、翻訳の精度も高い。

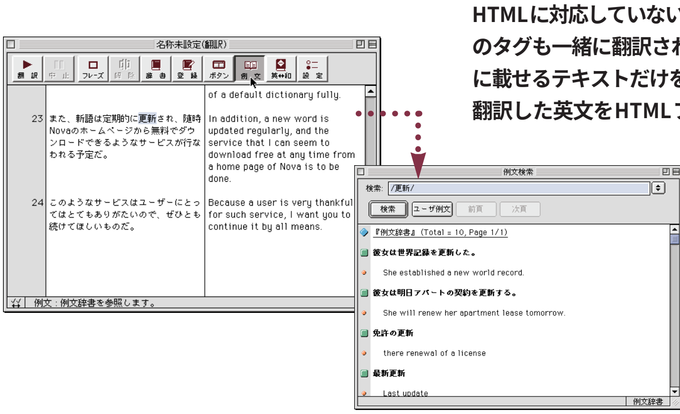
PocketTranserは、業務用翻訳ソフトとして定評のあるPC-Transerのパーソナル版。Windows版に続き、Macintosh版が発売された。パーソナル版とはいえ、翻訳は速く、価格の割には精度も高い、使い勝手のよい翻訳ソフトだ。

PocketTranserには、EJ（英→日）とJE（日→英）の2つのアプリケーションがパッケージされており、このソフト1つで、英⇔日の双方向翻訳に対応できる。それぞれが独立したアプリケーションになっているので、英→日の翻訳を行なう場合はEJ、日→英の翻訳を行なう場合はJEといった具合に、必要に応じて起動させるソフトを選択することができる。これはメモリーの節約にもなり、合理的だ。もちろん、メモリーに余裕があるなら、両方のアプリケーションを同時に起動させておくことも可能だ。

一般のユーザーが翻訳ソフトを使用する機会が一番多いのは、英語のホームページをブラウズするときだろう。こういったことにより、Pocket Transerには、Webページを翻訳する機能も用意されている。NetscapeとInternetExplorerの2つのブラウザーに対応しており、ブラウザーに直接通信して、表示されている英文または和文をすばやく翻訳する。また、日⇔英の双方向でHTMLファイル*1の翻訳を行なうことも可能で、日本語HTMLファイル⇔英語HTMLファイルの双方向の変換を簡単に行なうことができる。自分のHPを英訳して世界に発信したい場合は非常に便利。日本語のHTMLファイルを翻訳する場合、HTMLに対応していない翻訳ソフトでは、HTMLのタグも一緒に翻訳されてしまい、Webページに載せるテキストだけを書き出してから翻訳し、翻訳した英文をHTMLファイルの中に戻すという作業が必要だった。しかし、PocketTranserはHTMLのタグ*2を判別し、それらを除外して翻訳してくれるので、HTMLファイルのまま、翻訳作業を行なうことができる。

普通に自分の作成したホームページのテキストを英訳したい、あるいは英語のホームページを日本語でブラウズしたいという場合などには、20万語収録の標準添付の基本語辞書で十分なのだが、PocketTranserでは専門分野の辞書も用意されており、必要に応じて買い足すことが可能。現在、発売されている専門辞書は19種類。数多くの専門分野がカバーされている（英→日、日→英は別売）。ある分野に突出した文書を翻訳する場合には、こういった専門分野の辞書を使うようにすると効率よく翻訳を行なうことができるだろう。また、多少価格が高いが、全専門分野の辞書を1つにまとめたパックも販売されているので、さまざまな分野での翻訳を行なわなければならないユーザーにはこちらがお薦めだ（英→日、日→英は別売。同時に使用できるのは3分野まで）。

また、新語は定期的に更新され、随時ホームページから無料でダウンロードできるようなサービスが行なわれる予定になっている。このようなサービスはユーザーにとってはとてもありがたいものだ。　●門　泰伸



ウィンドウ上でキーワードを選択、あるいは入力して［例文］ボタンをクリックすると、和文/英文の例文が表示される機能が搭載された。文として登録されているので、用法がすぐわかるようになっている

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	――
総合評価	★★★★☆

*1 HTMLファイル：Hyper Text Markup Language。インターネットのWebページを作成するときに使用するマークアップ言語。マークアップ言語とは、文字の大きさや色といった属性を指示するタグをマークとして利用し、対応したアプリケーションによってテキスト内に埋め込まれたマークを解釈し、表示させる言語。　*2 HTMLのタグ：データに付ける属性を表すもの。Webブラウザーでは、HTMLファイルに付けられているタグの指示にしたがって、ブラウザー上にHTMLファイルを表示する。ブラウザー上では、HTMLのタグは表示されず、タグによって指示されたレイアウトでHTMLファイルが表示されるようになる。

イートゥジェイ・インターネット・フォー・マック

E to J INTERNET Ver.5.0 for Mac

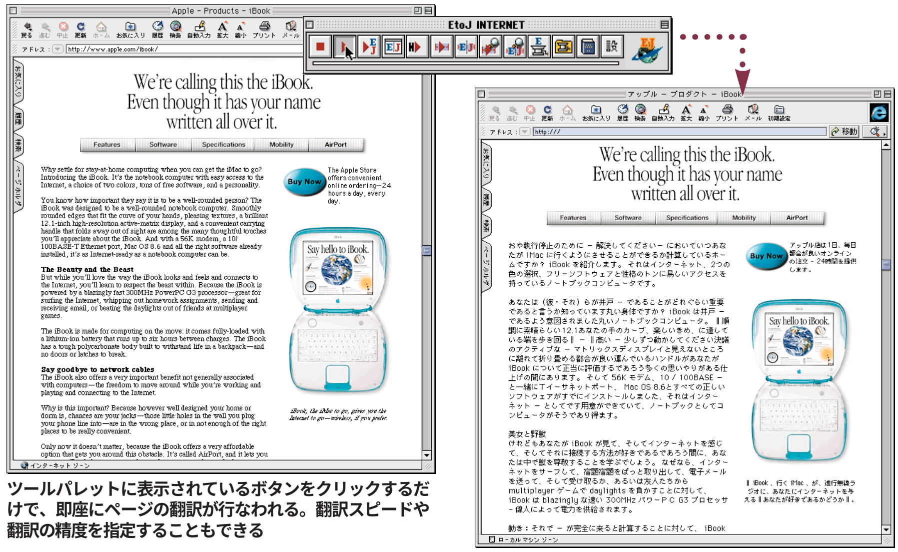
インターネットの英文情報や英文テキスファイルをすばやく翻訳

Get Information

開発元●ロゴヴィスタ（株）
問合せ●ロゴヴィスタ（株）
URL●http://www.logovista.co.jp/
価格●12,800円
バージョン●5.0
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●Mac OS 8.0以降、8.6対応
メモリー●32MB以上（64MB以上推奨）
対応ブラウザ●Internet Explorer4.01、4.5・Netscape Navigator4.0・Netscape Communicator4.5

Check Point

インターネットの英文情報や英文テキストファイルをボタンひとつで翻訳してくれる。高速、高精度、簡単操作なので初めての翻訳ソフトとしてもお薦め。価格もお手ごろだ。



ツールパレットに表示されているボタンをクリックするだけで、即座にページの翻訳が行なわれる。翻訳スピードや翻訳の精度を指定することもできる

E to J INTERNET Ver.5.0 for Macは、ボタン1つでWebページの翻訳を行なってくれる簡単翻訳ソフトだ。新たにコンテクストメニュー翻訳機能や要約翻訳機能も追加され、より便利になった。

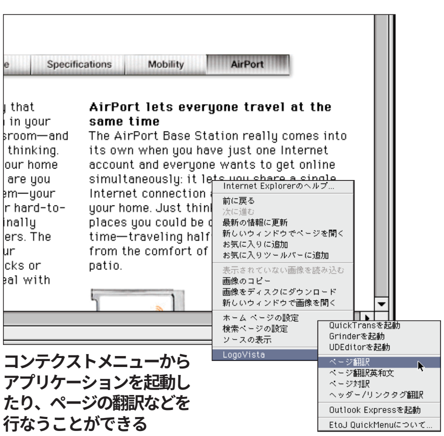
E to J INTERNET Ver.5.0 for Macは「E to J INTERNET」「EtoJ QuickTrans」「EtoJ Grinder」「EtoJ UDEditor」という4つのアプリケーションで構成されている。E to J INTERNET はWebページの翻訳、E to J QuickTransはブラウザーやアプリケーション上で選択した英文テキストの翻訳を行なう。E to J Grinderはファイルとして保存しておいたWebページ、HTMLファイル[*1]、テキストファイルなどの翻訳をファイル単位で行ない、E to J UDEditorはユーザー辞書の作成、ユーザー辞書の語句の登録、編集などを行なう。以上が各アプリケーションの基本的な機能だ。それぞれ別々のアプリケーションなので目的に応じて起動させておくこともできる。

E to J INTERNET Ver.5.0 for Macは、NetscapeとINTERNET Explorerのどちらにも対応しており、ブラウザーを見ながらパレットのボタンをクリックすると翻訳結果が即座に表示されるようになっている。ただし、翻訳するブラウザーは、1種類しか指定することはできない。ブラウザーを用途によって使い分けているユーザーもいるので、できれば両方同時に使用できるようにしてほしかったところだ。

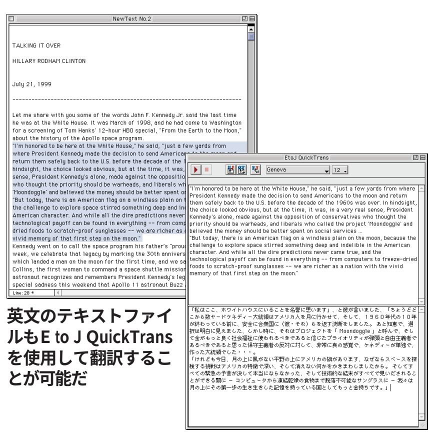
翻訳は、スピード重視か精度重視を選択することができる。用途によって翻訳精度を使い分けることができるのは非常に便利だ。

また、インストール時に添付されているコンテクストメニュー[*2]書類、機能拡張書類をシステムフォルダにコピーしておけば、新たに追加されたコンテクストメニューによる翻訳機能を利用できるようになる。この機能は、対応アプリケーションのコンテクストメニューに翻訳機能が追加され、対応アプリケーション上での翻訳、辞書引き、テキストファイルの翻訳などを簡単、かつスピーディに行なえるというものだ。ツールパレットが隠れて見えないような場合でも簡単に翻訳を行なうことができるし、E to J INTERNET Ver.5.0 for Macの各アプリケーションが起動していない場合でもコンテクストメニューにある項目を選択するだけでE to J INTERNETを起動させることができる。

加えて、新たに要約翻訳機能[*3]なども搭載されており、充実したバージョンアップといえる。価格も手頃で、海外のサイトも楽しくブラウズできる可能性が拡がる。なお、記事作成にあたってはβ番を使用しており、製品版は仕様が変更される可能性がある。また、β版にはマニュアルが付属せず、評価はできなかったが、製品版ではインストールガイドと、オンラインマニュアル（PDF）が用意される。　●門　泰伸



コンテクストメニューからアプリケーションを起動したり、ページの翻訳などを行なうことができる



英文のテキストファイルもE to J QuickTransを使用して翻訳することが可能だ

コストパフォーマンス	★★★★★
機能	★★★★☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	―
総合評価	★★★★☆

*1 HTMLファイル：Hyper Text Markup Language。インターネットのWebページを作成するときに使用するマークアップ言語。マークアップ言語とは、文字の大きさや色といった属性を指示するタグをマークとして利用し、対応したアプリケーションによってテキスト内に埋め込まれたマークを解釈し、表示させる言語。　*2 コンテクストメニュー：デスクトップ、あるいはアプリケーションウインドウ上でcontrolキーを押しながらクリックすると表示されるメニュー。システムフォルダ内の「コンテクストメニュー項目」フォルダーにプラグインを追加して表示されるメニューを追加することもできる。　*3 要約翻訳機能：Mac OS 8.5以上に標準で搭載されている検索機能「シャーロック」のテキスト要約機能を利用したもので、ページの一部を要約し、その翻訳結果を和文で表示してくれるという機能。

コード・ウォリアー・プロフェッショナル

CodeWarrior Professional 日本語版 リリース5

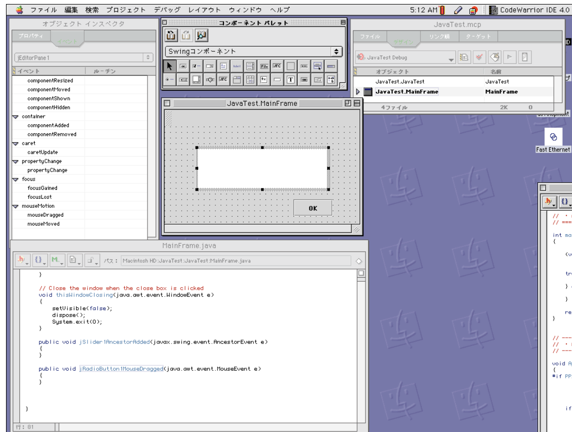
C、C++、Java対応の統合開発環境。Java用RADツールやリモートデバッグなど新機能を満載

Get Information

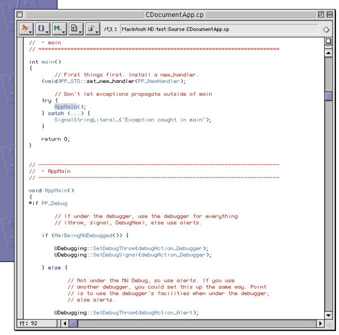
開発元●メトロワークス（株）
URL●http://www.metrowerks.co.jp/
問合せ●（株）バイスCodeWarriorセンター（03-5684-7071）
価格●82,000円
バージョン●5.0
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●Mac OS 7.6.1以降、Mac OS 8.6対応（Javaで開発するにはMac OS 8.1以降、32MB以上の空きメモリーが必要）
メモリー●8MB以上

Check Point

Java用RADツール、C++用Wizard機能、Mac同士でのリモートデバッグなど開発効率を高める新機能を搭載した新バージョン。



デバッガーウインドウ。動作のおかしいところで止めたり、1行ずつ実行しながら変数の内容を確認してプログラムのバグをなくす



IDEのエディターを使ってソースファイルを編集する

Macの標準開発環境といえるCodeWarriorがバージョンアップ。パワーアップしたIDE[*1]、AltiVec[*2]やMac OS Xのサポートし、最新のC++言語仕様をサポートした。

「CodeWarrior Professional リリース5」はC、C++、Java言語でのプログラミングのための統合開発環境であり、Mac上で、Mac用のアプリケーションはもちろん、WindowsやJavaVM用のアプリケーションの開発も可能なマルチ言語、マルチターゲットな開発環境だ。

CodeWarrior IDEというアプリケーションを起動し、ターゲットとなるプラットフォーム用のプロジェクトを作成しプログラム開発を行なう。CodeWarrior IDEにはエディター、コンパイラー、リンカー、デバッガーなど開発に必要なものがすべて統合されているのでスムーズに開発を行なうことができる。

今回のバージョンアップでは、Java用RAD[*3]、C++用クラスウイザード、リモートデバッグ機能の強化、C++の最新仕様のサポート、最適化の向上、AltiVecのサポートなど開発に必要となるあらゆる機能が強化されている。

Java用RAD機能は、JavaのGUIを簡単に作成する機能だ。コンポーネントパレットで使いたいコンポーネントを選択し、レイアウト上にコンポーネントを配置する。もちろん配置したコンポーネントのイベントハンドラー[*4]も簡単に記述できる。RAD機能を使わず、エディターで直接記述することも可能だが、RAD機能を使ったほうが数倍速く、思ったとおりのGUIを構築できる。もちろんAWT、Swing[*5]どちらのコンポーネントを使ったレイアウトも作成可能だ。

C++を支援する機能としてはクラスブラウザーにウイザード機能が追加された。ウイザードを用いることで新規クラスの作成、メンバー関数やメンバー変数[*6]の追加が簡単に行なえる。ウイザードを実行すると、作成するクラスやメソッドに関するダイアログが現れるので、項目を埋めていくことで、簡単にクラスやメソッドの作成を行なうことができる。

デバッグ機能では、2台のMacを使ってアプリケーションをリモートデバッグすることが可能になった。プログラム開発の途中ではプログラムの誤り（バグ）によってマシンがフリーズを起こす可能性があるが、プログラムの開発と実行を別のマシンで行なうことによって、フリーズによる作業の中断や、ソースファイルの破損を回避することができる。もちろんプログラムのステップ実行や、実行中のプログラムの内の変数の参照や書き換え、更新された変数のハイライト、変数が指定した条件をみたしたときに実行を中断する機能など基本的な機能も充実している。

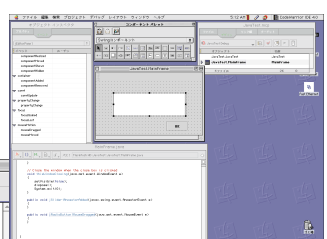
AltiVecやMac OS Xに対応したアプリケーション開発をサポートし、新技術への対応もしっかり行なわれている。マルチ言語、マルチプラットフォームなので、言語やプラットフォームが変わっても、使い慣れた環境で開発を行なうことができるということは大きなメリットだ。Macの事実上の標準開発環境であり、本気でプログラミングをするつもりなら必携だといえる。●山崎　誠



新規クラス作成用のウィザード。このあといくつかのダイアログを埋めていく



ウィザードの最後で作成するクラスの確認。「追加」ボタンを押すとクラスが作成される



RADを使ってコンポーネントを配置し、イベントハンドラーを記述する

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★★
操作性	★★★★★
マニュアル	★★★★☆
総合評価	★★★★★

*1 IDE：Integrated Development Environment（統合開発環境）の略。エディター、コンパイラー、デバッガーなどプログラミングツールが、ひとつのインターフェイスで統合して扱える環境のこと。　*2 AltiVec：Appleがサポートを表明しているMotorola社のマルチメディア高速化技術。　*3 RAD：Rapid Application Developmentの略。プログラム作業の自動化や，GUIツールによるモジュールの組み合わせによるプログラム開発を行なう機能。　*4 イベントハンドラー：特定のイベントが発生したときに実行されるルーチン。　*5 AWT、Swing：Java Foundation Classの一部。　*6 メンバー関数やメンバー変数：オブジェクト指向言語において，オブジェクトが備えるルーチンとクラス内で定義されるデータ変数のこと。

フレームズ
FraemzPS XT

QuarkXPressに追加することができる404種類の飾り罫コレクション

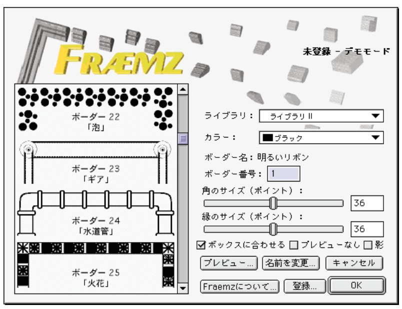
Get Information
開発元●ShadeTree Marketing社
問合せ●(株)恒陽社グラフィック事業部(03-5479-5283)
URL●http://www.koyoshagraphics.com/
価格●14,800円
対応機種●PowerPC搭載機推奨
動作環境●漢字Talk 7.x以降、Mac OS 8.5対応。他の動作環境はQuarkXPress3.3/4.0Jの動作環境に準じる
HDD空き容量●4MB以上

Check Point
QuarkXPress3.3/4.0用エクステンション。QuarkXPress上でEPSファイル形式の飾り罫を作成することができる。

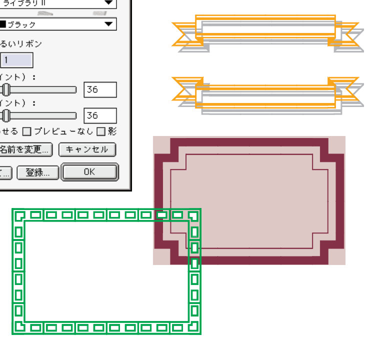
コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★★★
マニュアル	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆

FraemzPS XTは、QuarkXPress 3.3/4.0上でEPSファイル形式の飾り罫を作成することができる、飾り罫作成エクステンション*1だ。

インストールすると、QuarkXPressの「補助」メニューに「FraemzPS XT」という項目が追加される。マウスを数回クリックするだけで作成中のドキュメントから簡単にFraemzPS XTにアクセスすることができ、さまざまな飾り気を作成することができる。FraemzPS XTには、4つのライブラリに分類された合計404種類の飾り罫が収録されている。これらの飾り罫はそのままの形で使用することもできるが、カスタマイズすることも可能だ。拡大/縮小する、コーナー部分に変化をつける、シャドーを作成する、QuarkXPressに登録されている色を使用してカラーリングを行なう、などのカスタマイズをすれば、オリジナルの飾り罫も簡単に作成することができる。カスタマイズした飾り罫は自動的に保存されるので、オリジナルの飾り罫コレクションを作成しておけば、いつでも使えて非常に便利だ。



画像ボックスを選択し「補助」メニューの「FRAEMZ PS XT...」コマンドを選択すると、FraemzPS XTの設定ダイアログにアクセスすることができる



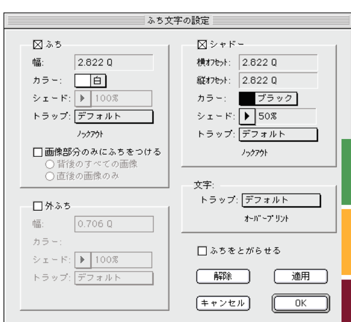
作成された飾り罫は、EPS形式のファイルとして保存されるため、FraemzPS XTがインストールされていないQuarkXPressでも作成した罫を表示したり、印刷することができる。また、保存されたファイルは、Illustratorで開き、再加工することも可能だ。価格も14,800円と、エクステンションとしては比較的安価で、飾り罫を多用したい場合は有用に活用できる。　●門　泰伸

ふち職人

スピーディにふち文字を作成することができるQuarkXPressのエクステンション

Get Information
開発元●リンクス社
問合せ●(株)恒陽社グラフィック事業部(03-5479-5283)
URL●http://www.koyoshagraphics.com/
価格●98,000円
動作環境●漢字Talk 7.5.3以降。Mac OS 8.5対応。他の動作環境はQuarkXPress3.3/4.0Jの動作環境に準じる

Check Point
QuarkXPress3.3/4.0用エクステンション。QuarkXPressの「スタイル」メニューを拡張し、文字列のふち取りや影付けなどの機能を追加することができる。



「スタイル」メニューの「ふち文字」コマンドを選択すると、上図のようなダイアログボックスが表示される。ここでふち文字の設定を行なう



コストパフォーマンス	★★★☆☆
機能	★★★☆☆
操作性	★★★☆☆
マニュアル	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆

ふち職人は、ドキュメント上の文字列にふち取りや影つけを行なうQuarkXPress3.3/4.0用のエクステンションだ。

インストールすると、QuarkXPressのスタイルメニューに「ふち文字」「編集」メニューに「ふち文字セット......」という項目がそれぞれ追加され、アクセスすることができる。

ふち職人の一番の特徴は、ふち取りや影付けなどの効果を、ルビなどと同様の文字属性として扱うことができるというところだ。文字属性として扱うことができるので、設定や解除などの操作が簡単で、文字列の修正にもリアルタイムで追従してくれる。これは非常に便利で使いやすい。ふちは二重まで作成することができ、それぞれに、幅、カラー、トラップなどを個別に設定できる。

また、作成したふちの設定内容は、「ふち文字セット」として名前を付けて登録しておくことが可能だ。登録されたふち文字セットを使用すれば、他の複数の箇所に簡単にふちを作成することができるのも嬉しい。加えて、PostScriptプリンターに搭載されたフォントに対してふちをつける場合には、PostScriptのコマンドで直接描画するため、ATM*2は必要ない。

しかし、作成したふちは、ふち職人がインストールされているQuarkXPressでしか、表示/印刷することはできない。このため、ふち職人がインストールされていない環境で出力するためのランタイム版が用意されている。　●門　泰伸

*1 エクステンション：XTensions。QuarkXpressの機能を拡張するためのプラグインファイル。　*2 ATM：Adobe Type Manager。Adobe社が開発したPostScriptフォントをどんなサイズでも、モニター上できれいに表示するためのユーティリティ。ATMによってPostScriptフォントがインストールされていないプリンターやQuick Drawプリンターでもジャギーのない、きれいな文字で印刷することができる。

マジックトーン・デュオ

Magictone DUO 1.5J

簡単な操作で、4色分解の表現力を2色分解で実現するPhotoshopプラグイン

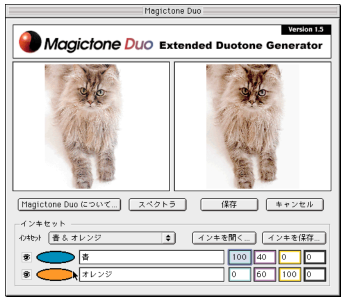
Get Information

開発元●Intense Software社
問合せ●(株)恒陽社グラフィック事業部(03-5479-5283)
URL●http://www.koyoshagraphics.com/
価格●59,800円
バージョン●1.5
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●漢字Talk7.12、Mac OS8 以降、Mac OS 8.6対応
メモリー●16MB以上

Check Point

2色刷り使用する画像を、単なるダブルトーンではなく、複雑な色表現の画像にすることができる便利なPhotoshopプラグイン。

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★★★
マニュアル	★★★★☆
総合評価	★★★★☆



ファイルメニューの「データ書き出し」からアクセスする。このダイアログボックスから、2色分解の色を指定する。左側のボックスにはオリジナル画像、右側のボックスには、2色分解の画像が表示される



オリジナルの画像(上)



2色分解した画像(下)。ただし、この図は、印刷の関係上、2色分解した画像を4色分解してレイアウトした

Magictone Duoは、任意のインキ2色を組み合わせて、2色分解を行なうPhotoshopのプラグインだ。通常、Photoshopで、ダブルトーン*1(2版)を指定する場合、1チャンネル*2のグレースケールの画像に2色を指定する。これは、色調整を手動で行なわなければ、2色分解ではなく、同じグレースケールの画像に異なる色を重ねて印刷する指定になる。2色分解にするには、各色ごとにトーンカーブなどを調整しなければならない。しかし、トーンカーブだけで、4色の表現に近づけるのは難しい。これはマルチチャンネルでも同じだ。Magictone Duoを使用すれば、ファイルメニューの「書き出し」から「Magictone DUO」を選択し、表示されるダイアログボックスで、色を指定するだけで、2色分解ができる。色の組み合わせによっては、4色分解にかなり近い画像を創り出すことも可能。スペクトラムで各色の分量を微調整することもできる。また、作成した画像は、EPS形式、DCS2.0形式*3で保存できるので、ページレイアウトソフトウェアに配置して2版で出力することが可能だ。若干、値段が高いような気もするが、プリプレスやDTPといった専門的な分野での使用に限られたプログラムのため、仕方のないことだろう。 ●村上みゆき

スピード・スタートアップ

Speed Startup

1秒でも、2秒でも、とくにかく少しでも速く、Macintoshを起動する

Get Information

開発元●C&G社
問合せ●(株)ヒューリンクス(03-3590-2311)
URL●http://www.hulinks.co.jp/
価格●2,500円
バージョン●1.01
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●Mac OS 7.5以降、Mac OS 8.6対応
メモリー●8MB以上

Check Point

機能拡張書類の読み込みやメモリーチェックを省略して、Macintoshの起動時間を短縮するソフトウェア。

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★☆☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	★★★★☆
総合評価	★★★★☆



設定は非常に簡単。Speed Startupコントロールパネルで、3つのチェックボックスのオン/オフを設定するだけ。使用しているMacintoshの起動時間がどれだけ短縮されたかを知るには、「起動時間を調査」ボタンをクリックして、Macintoshをリスタートする



インストール後、Macintoshを2回再起動すれば、Speed Startupの効果が分かるようになる

機能拡張は便利なものだが、起動時にシステムに読み込まれるタイプの機能拡張書類が多いと、Macintoshの起動時間が長くなってしまう。Speed Startupは、Macの起動時、機能拡張書類の読み込み、メモリーのチェック、ファインダーの起動などの時間を短縮するためのソフトだ。Speed Startupをインストールすると、起動時間が、少なくても2～3秒、ときには、半分にまで短縮される。インストールされている機能拡張書類の数によって、短縮できる時間は異なるが、機能拡張書類が多くインストールされている、スピードの遅いMacに対して、より役立つようだ。実際に試してみたが、新型PowerMac G3で15秒、PowerMac(604e)で30秒程度、起動時間が短縮された。

Speed Startupには、ほかに、Finderのズームを高速にする設定や、起動時のメモリーチェックの時間を省略させる設定(機種によっては使用できない)があり、Macを少しでも速く動作させたい人にはお薦め。Webにデモ版が用意されているので、自分のMacで起動時間がどれだけ短縮されるのかを試してみるとよいだろう。

なお、10月31日まで、コンフリクトキャッチャー8の購入者にもれなく無料でプレゼントするキャンペーンが行なわれている。 ●村上みゆき

*1 ダブルトーン:グレースケール画像を2つ以上の版を使って印刷し、階調や色調の深みを与える印刷技術。 *2 チャンネル:特定の色のピクセル情報を持つ画像の構成要素。RGBカラーの場合は、R(red)、G(green)、B(blue)の3つのチャンネル、グレースケール画像の場合は、B(black)の1チャンネルで構成されている。 *3 DCS 2.0形式:DCSは、カラー画像をCMYKカラーの各チャンネルと、合成チャンネルの5つの色分解ファイルとして保存する方式。DCS2.0では、スポットカラー、マルチチャンネルに対応し、スポットカラーやマルチチャンネルとして保存したチャンネルを色分解ファイルとして分割して保存する形式。

インターネット・ニンジャ

Internet Ninja 4 for Macintosh

対応データフォーマットの拡充などを軸に、定期巡回ツールの定番がバージョンアップ

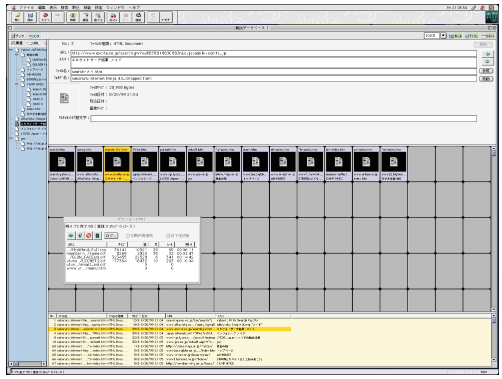
Get Information

開発元・問合せ●(株)アイフォー(03-5436-7850)
URL●http://www.ifour.co.jp/
価格●9,800円
バージョン●4.0
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●漢字Talk7.5.5以降、mac OS 8.6対応。Internet Explorer 3.0以降または Netscape Navigator 2.0以降、Netscape Communicator 4.0以降対応。
メモリー●24MB以上

Check Point

掲示板の内容の取り込み、検索エンジンとの連携強化、レジューム機能の搭載、データフォーマットの拡充点が強化された。

コストパフォーマンス	★★★☆☆
機能	★★★★★
操作性	★★★★☆
マニュアル	―
総合評価	★★★★☆



メインウィンドウとダウンロード中を示すウィンドウ。ダウンロードされたものはカード化されて保存される。各カードを選択すると左側に階層がツリー表示され、サイトのどの部分か、すぐにわかるようになっている

「Internet Ninja 4 for Macintosh」は、深夜など空いた時間に見たいWebページの内容をハードディスクに順次ダウンロードしていき、後からアクセス時間を気にせず見る。このようなことを可能にする自動巡回ツール*1だ。このようなツールを使えば、ノートパソコンに入れて、移動中に内容を見ることもできる。

Internet Ninja 4では、より確実にデータを蓄積するノウハウが投入されている。そのひとつが、レジューム機能の充実だ。サイズの大きいファイルをダウンロードしている途中で、回線の混雑などによりダウンロードに失敗したとしても、それまでにダウンロードした部分的なファイルを利用して失敗したところから再開できる。

また、Sony Cyber-shot の画像形式(.PMP)のサムネイル表示や、話題のMP3にも対応し、ワープロや表計算、プレゼンテーションソフトといった各種アプリケーションで作成されたファイル管理にも対応している。

そのほか、Web掲示板*2のデータの取り込みや、Yahoo!やInfoseekなどの検索エンジン*3に対して、直接検索キーや条件を指定し、検索から結果の取り込みまでを自動的に行なう機能も追加され、使い方のバリエーションが広がった。

また、多機能だが、ユーザーフレンドリーなインターフェイスを持つので、初心者でも無理なく利用できる。

●結城月葉

アリーナ・インターネット・メーラー

ARENA Internet Mailer 1.6

従来のメーラーにはない便利な機能を搭載した、新世代メーラーの決定版

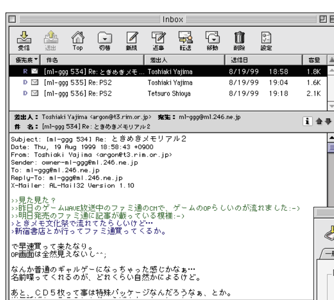
Get Information

開発元●ARENA Project(情報提供はホームページ上のみで行なう)
URL●http://www.arena-p.co.jp/
価格●3,800円
バージョン●1.6
対応機種●68LC040以上またはPowerPC搭載機
動作環境●Mac OS 7.6.1以降、Mac OS 8.6対応。OpenTransport 1.1.2以降が必要
メモリー●3MB以上(68K版は4MB以上)

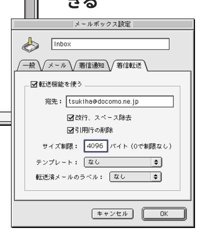
Check Point

新着ウインドウ機能や着信転送機能など独自の機能を搭載した。特に、着信転送機能は、携帯電話へ転送できるといったメリットがある。

コストパフォーマンス	★★★★★
機能	★★★★★
操作性	★★★★★
マニュアル	―
総合評価	★★★★★



メールを読むウィンドウはシンプルだ。複数の引用符がある場合、階層別に色を変えて表示される



着信転送機能を使えば、携帯電話への転送も可能だ。転送時の文章加工や、一度に送信する文章量も指定できる

電子メールソフトは、ホビーユース用とビジネスユース用に別れる傾向にあるようだが、これはインターネットと電子メールが、一般的なツールになったからにほかならない。

理想のメーラーを求めるユーザーの動きのなかで開発されてきたARENA Internet Mailer(以下、ARENA)は、パワーユーザー向けの製品と位置づけられる。

パワーユーザーともなれば、1日に受け取るメールの数は100通を超えることもある。このような場合は通常、差出人別、メーリングリスト別などといったフィルター*4を用い、各メールをそれぞれのメールボックスへ自動的に振り分けて保存しているはずだ。

しかし、新着メールが複数のメールボックスに格納されてしまうと、それぞれのメールボックスに移動して、メールを読まねばならず、意外に面倒な作業となる。ARENAでは、新着メールは、新着リストにまとめて表示される。これは、新規到着メールのエイリアスをひとまとめに表示したもので、メールボックスに分類しながら、新着メールをまとめて読むことができ、非常に便利だ。

また、到着メールを転送する機能も便利だ。携帯電話で受信できる文字数の制限*5などにも対応し、受信メールを加工し、転送してくれる。

ARENAは価格面でも魅力的であり、今後が楽しみなメーラーといえるのではないだろうか。

●結城月葉

*1 自動巡回ツール:設定したホームページに自動的にアクセスして、ハードディスクに、各ページのデータをダウンロードするツール。深夜のテレホーダイの時間に集中的にアクセスしたいダイアルアップユーザーは便利。 *2 Web掲示板:CGI(サーバー上で動作するソフトの一種)を用いて運用されるホームページ上の電子掲示板(BBS)。 *3 検索エンジン:ホームページ上のデータを検索するためのホームページ。goo(http://www.goo.ne.jp/)、Excite(http://www.excite.co.jp/)などが有名。 *4 フィルター:この場合、メールを差出人、受取人、題名などで分類する機能。 *5 携帯電話で受信できる文字数の制限:携帯電話やPHSのメールシステムでは、1メールあたりの文字数が制限されている場合も多い。

マーク・キャリアー・ジースリー

MACh Carrier G3 400

Power Macユーザー向け、超高速PowerPC G3/400MHzプロセッサーカード

Get Information

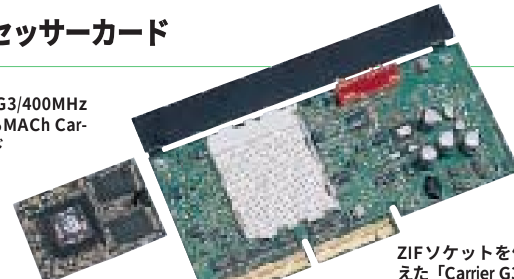
開発元●XLR8社
問合せ●（株）アスク（03-5215-5650）
URL●http://www.ask-corp.co.jp/
価格●オープンプライス
プロセッサ●PowerPC 750（G3）／400MHz
キャッシュ●1MB
キャッシュスピード●200MHz
対応機種●Power Mac 7300、7500、7600、8500、8600、9500、9600

Check Point

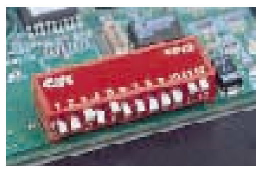
旧型のPowerMacシリーズユーザーで、既存の環境そのままで高速化したいというユーザー向け。カードの交換で、B&W PowerMac G3/400と同等の速度を実現可能。



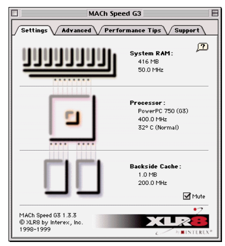
PowerPC G3/400MHzを実現するMACh Carrierカード

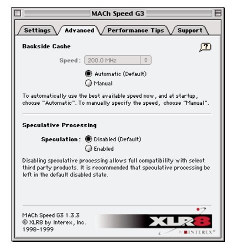


ZIFソケットを備えた「Carrier G3」と呼ばれるカード部分と、CPUとバックサイドキャッシュメモリーを載せたモジュール部分とに分かれている



CPUの動作クロックとロジックボードの動作クロックの関係を調整するディップスイッチ





キャッシュ速度の設定やプロセッサーの温度状況までを調べることができるユーティリティが付属

アップル社純正のPower Macシリーズが高速化していく中で、旧機種のユーザーに向けて発売されているCPUアップグレードカードもクロック周波数の競争に突入している感がある。そんな中で、Power Mac用のZIFモジュール*1をそのまま旧機種で使えるようにするユニークな製品が、米XLR8社から登場した。

「MACh Carrier G3」は、CPUドーターカード方式を採用したPower Macシリーズならびに Mac OS搭載互換機に対応したCPUアップグレードカードである。このカードは、ZIFソケットを備えた「Carrier G3」と呼ばれるカード部分と、CPUとバックサイドキャッシュメモリー*2を載せたモジュール部分とに分かれており、「Carrier G3」だけでも販売されている。今回試用したのは、クロック周波数400MHz、バックサイドキャッシュ1MB、キャッシュバスクロック200MHzという性能を基本とする最上位モデルである。

現行のPower Mac G3シリーズのCPUモジュールはZIFソケットを介して装着している。サードパーティ製品を用いて高速なモジュールにアップグレードしたときに、最初に装着されていたCPUモジュールが余ることになる。それを旧機種で再利用可能にする点がユニークである。CPUの動作クロックとロジックボードの動作クロックの関係を調整するために、カード部分の「Carrier G3」には12個のDIPスイッチが備わっており、細かな組み合わせにも対応できるようになっている。

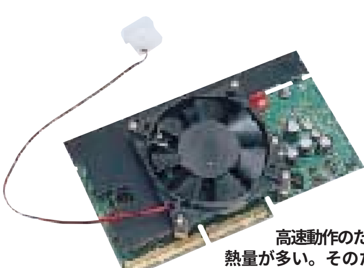
CPUの動作クロックと連動するバックサイドキャッシュバスのクロック周波数は、付属のコントロールパネル「MACh Speed G3」で変更できる。基本はCPUの1/2に設定されるが、それより高いクロックに設定することも可能だ。ただし、前述のDIPスイッチも合わせて調整しないと、システムのバランスがとれずに動作が不安定になることもあり得る。

処理能力については、文句のつけようがないレベルである。SystemInfoによるテスト結果では、現行のPower Mac G3/400と同等というスペック通りの結果を出した。

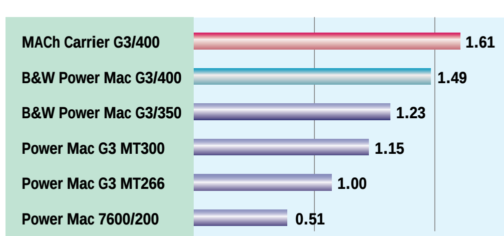
開発元のXLR8社では、この製品は将来登場するといわれているG4プロセッサー*3へのアップグレードにも対応できると謳っている。将来的なアップグレードも視野に入れたときには、魅力的な選択肢となるだろう。400MHzのCPUを搭載した最上位モデルが実売で11万円ほどとコストパフォーマンスも高い部類に入る。

柔軟なアップグレードが可能な製品としてお薦めしたいが、冷却処理だけは注意を要する。標準のヒートシンクは板状のもので、ほとんど効果を期待できないからだ。Power Mac 7000シリーズなどに組み込めるようにするために、剣山のような放熱効果の高いヒートシンクを使えなかったためと思われるが、かなりお粗末な印象は拭えない。実際、いくつかの製品を試したときに、動作が不安定になる傾向が見られた。大型の冷却ファンを付けたら安定したので、おそらくは熱暴走の類いだったと思われる。

販売代理店が添付している日本語マニュアルにも、「必要であればファンを付けてください」という記述がある。ファンの装着は必須と考えたほうがいいだろう。 ●三谷　森



高速動作のため発熱量が多い。そのため、安定した動作のためにもヒートシンクに冷却ファンを付けることが望ましい



System InfoのCPUベンチマークの結果。MACh Carrier G3/400は、B&W Power Mac G3/400を上回る結果が得られた

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★½
操作性	★★★½☆
マニュアル	★★★½☆
総合評価	★★★★☆

?*1 ZIFモジュール：ピングリッドアレイ（PGA）コネクタ経由でPowerPCチップを載せた小型プリント基板（インポーザーモジュールと呼ばれる）のこと。　*2 バックサイドキャッシュメモリー：プロセッサーと直結してデータの読み書きを高速化するための一時的なバッファー用メモリー。　*3 G4プロセッサー：次世代のPowerPCプロセッサーの名称。

EPSON

LP-8200C+PS-6000

Mac+Windows共存環境でも活躍できるA3ノビ対応高速・写真高画質PostScriptプリンター

Get Information

開発元●セイコーエプソン（株）
問合せ●エプソンインフォメーションセンター（042-585-8444）
URL●http://www.i-love-epson.co.jp/

■LP-8200C
価格●548,000円
動作環境●Mac OS 8.1以降
最大出力解像度●600×600dpi
用紙サイズ●用紙トレイ：A3ノビ〜ハガキ
印刷スピード●カラー印刷時：4PPM（A4横）、モノクロ印刷時：16PPM（A4横）
インターフェイス●双方向パラレル、Ethernet I/F（10/100base-Tx）
内蔵メモリー●32MB （最大256MB）
給紙方法●用紙トレイ、用紙カセット1
寸法●728×64×490mm／約69kg
電源／消費電力●AC100V／最大：1100W以下、待機時：200W以下

■PS-6000
価格●598,000円
対応プリンター●LP-8200C
動作環境●Mac OS 8.1以降
解像度●600×600dpi
言語体系●Adobe社純正 PostScript 3
内蔵フォント●日本語：2書体（リュウミンL-KL、中ゴシックBBB）CIDフォーマット、欧文：136書体
インターフェイス●双方向パラレル、Ethernet I/F（10/100Base-Tx）
対応プロトコル●EtherTalk、TCP/IP、IPX/SPX（各プロトコル自動切換）
内蔵メモリー●64MB
寸法●150×290×350mm／5kg
重量●A3W（ノビ）用紙カセット●30,000円
電源／消費電力●AC100V／35W以下

Check Point

ネットワークプリンターとしてMac、Windows共存環境のオフィスでの使用はもちろん、その印刷品質はデザイン・プリプレス中心の環境にもお薦め。

エプソンの「インターカラー」の肩書きで知られる写真高画質カラーレーザープリンターシリーズのLP-8200Cと、高速・高品質処理のPostScriptサーバーPS-6000が新しく登場した。これらを組みあわせたこのソリューションは、プレゼンテーション用・カラープルーフィング*1と幅広く利用できる。

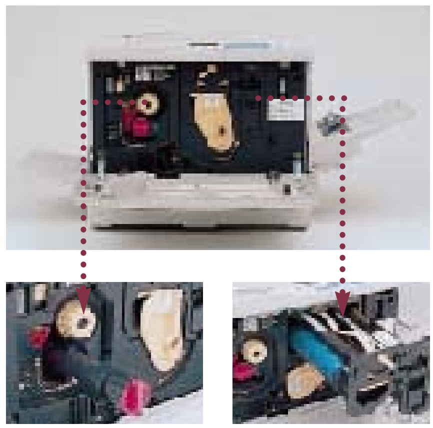
エプソンのRIP*2というと、まず頭に浮かぶのは「CPSソフトリッパー」だろう。CPSソフトリッパーのようなソフトウェアRIPだけでなく、今回のようなハードウェアRIPを以前からエプソンは販売していた。それがPSシリーズである。もちろんAdobe純正PostScript3ソフトウェア搭載だ。



LP-8200Cの重量69kgに対してPS-6000は5kgと非常にコンパクト。机上においても場所を取らない。デザインもお洒落



トレイはオプションでA3W（ノビ）に対応する



内部構造は分かりやすく、トナーなど消耗品の交換も簡単



LP-8200Cの設定パネル

本誌4月号で紹介したPS-5010がインクジェットプリンターPM-5000C対応RIPなのに対し、今回発売されたPS-6000はカラーレーザープリンターLP-8200Cに対応する。ちなみにB0サイズの大判インクジェットプリンターPM-9000C用のRIP（PS-5220）も存在し、PSシリーズが対応するプリンターが、いずれもA3ノビ以上をカバーするところから見ても、エプソンのデザイン・プリプレスの現場への意気込みが窺える。

LP-8200CはオプションでA3W（ノビ）に対応する（最大印字可能領域318×443mm）。デザイン・プリプレスの現場ではA4ページの見開き（A3）は必要であるから、かなり重宝する。

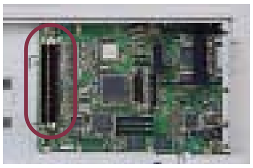
LP-8200CとPS-6000のセットアップ自体はプリンターの準備が終われば、簡単だ。プリンターとサーバーをケーブルで繋ぎ、通常の10/100Base-TXのEthernet環境なら、サーバーの背面の10/100 BaseT X用RJ-45コネクタにケーブルを差し込めば完了する。サーバーの背面には、ほかにPC用パラレルコネクタ、10Base5 用AUI*3コネクタも用意されている。対応するプロトコルはAppleTalk、IPX/SPX、TCP/IPだ。 接続が終わったら、あとは付属のCD-ROMからAdobePSプリンタードライバ（PS-6000用PPDファイルを含む）とFiery DownloaderとFiery Spoolerをインストールすればよいだ。このあたりの手順もマニュアルに詳しく書かれているので迷うことはない。

PS-6000に搭載されているフォントは、標準でモリサワ日本語2書体（CID版リュウミンL-KL、中ゴシックBBB）と欧文136書体が付属する。しかもOCFとCIDの混在利用が可能である。欧文フォントの追加は、Fiery Downloaderで行なう。インターフェイスがわかりやすいので、これまた簡単に作業ができる。

手始めにIllustrator5.5Jで作成したチャートをPageMaker6.5Jに貼り、出力してみたところ、かなり短時間で印刷された。14.5MBのファイルのリッピング時間が34秒である。ここまでリッピング時間が速いと、印刷時間の大半を占めるのが、PostScript対応アプリケーションのPS記述とネットワーク内のデータの移動（クライアント→サーバー）といった部分だろう。できるだけ高速なネットワーク環境で使いたいところだ。

もちろん印刷品質もすぐれものだ。特に網階調表現が優れているのはポイントである。通常、カラーレーザープリンターだと10%以下の網はほとんど飛んでしまうのだが、なんとLP-8200Cでは、5%の網まで綺麗に印刷されたのである。さすが「連続階調1677万色を実現」というだけのことはある。

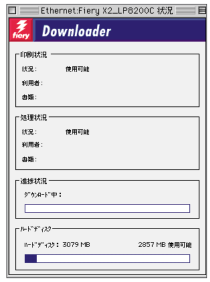
色や階調表現だけではなく、文字の印字品質も高い。PageMakerで打てる最小サイズの文字は4ptだが、右ページの拡大写真にあるように、4ptの薔薇という文字がはっきりとした輪郭で出力された。可読性はさておき、実際のオフセット印刷

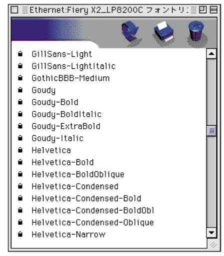


プリンター側のメモリの増設も重要だ。DTP用途なら、メモリスロットにメモリを増設し、256MBにしたい



PS-6000は正面で、各種設定ができる。背面にはPC用パラレルコネクタ、10Base5用AUIコネクタ、10/100BaseT用RJ-45コネクタを備える

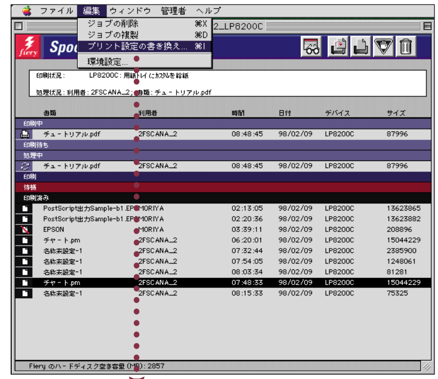




PSファイル、EPSF、PDF、TIFFのダウンロードもできるFiery Downloader。欧文フォントをサーバー上のハードディスクへのダウンロードするときも、これで行なう



TCP/IP接続時はColorWise Pro Tools とFirey Web Spoolerを使用して、仕上がりとジョブをコントロールすることもできる





リッピング後のデータは設定数、保持することができ、再出力可能。1枚校正用に出力し、OKなら必要枚数プリントするといったことが可能。プリント設定を換えることもできる

で印刷可能な文字は、だいたい5Q（3.543pt）までなので、これなら小さい文字の校正にも使用できるだろう。

次にIllustrator 8Jのグラデーションメッシュを使ったファイルを印刷してみた。さすがに苦戦したか、3分5秒を要した。もちろん色再現性は非常に高く、速度も他のプリンターよりは速い。

今回は専用紙でなく、普通紙を使用したが、これだけ綺麗な出力結果なら、通常の使用は普通紙でも十分だ。もちろん、カラープルーフには専用紙（カラー校正用紙）を使いたいところだ。

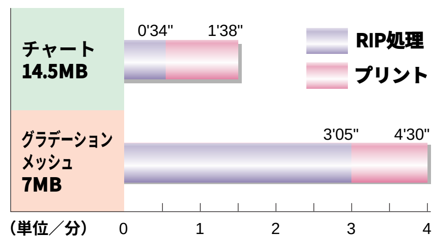
最近のカラープリンターでは当たり前のようだが、PS-6000にはFieryシリーズのカラーアーキテクチャーを搭載しているので、デフォルトカラー出力でも最終印刷物に近い出力が得られる。またオーバープリント*4・トラッピング*5機能にも対応しているのはデザイン・プリプレスの現場ではありがたいことだ。

プリンターのジョブ管理は、Fiery Spoolerで行なう。プライオリティ設定はもちろん、一度リッピングしたデータを保持しておき、再出力することができる。このとき、印刷サイズやプリント設定の書き換えができるのは便利だ。

TCP/IP接続時はColorWise Pro Tools とFiery Web Spoolerを使用することもできる。ColorWise Pro Toolsは従来のFieryPrint Calibratorに替わり、Calibrator、ColorEditor、Profile Managerが新たに追加され、 測色機を使って作成した商業印刷用のプロファイルにも対応可能とのこと。ただしTCP/IP接続でPCとUNIX混在環境で動作させるには、それなりの知識が必要であろう。もちろんアドミニストレーター用マニュアルも同梱されている。

競合品との比較だが、キャノンのLBP-2260PS（本体価格　99,8000円）は自動両面印刷機能を備えているが、用紙サイズはA3W（ノビ）に対応していないので、デザイン・プリプレス用途ではLP-8200C+PS-6000に分があるといえよう。カラーレーザプリンターも安くなったものだ。2年前はFiery対応、Adobe純正PostScript Level2のA4カラーレーザープリンターが120～180万円していたのに、今はA3サイズのものが同価格帯で買える。

LP-8200C+PS-6000はその品質からいっても、Mac中心のデザイン・プリプレスのワークフローでも活躍するであろう。もちろん、Windows DTPやビジネス環境との共存もOKだ。コストパフォーマンスは高いといえよう。欲をいうなら、大判インクジェットプリンターとカラーレーザープリンターの2系統出力のできるPSサーバーの登場を望むところだ。　●KIYOE

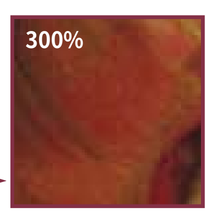


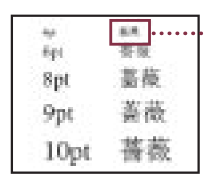
"チャート"は14MBのEPS画像を貼ったIllustrator5.5JファイルをPageMaker6.5Jから出力したもの。"グラデーションメッシュ"はIllustrator8Jのサンプルファイル「ナイルのユリ」をPageMaker6.5Jドキュメントに貼り込んで出力

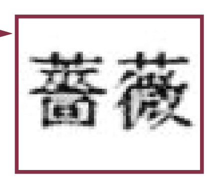




400%







4ptの薔薇も綺麗に印刷された

800%

コストパフォーマンス	★★★★☆（4.5）
機能	★★★★★
操作性	★★★★☆
マニュアル	★★★★☆（4.5）
総合評価	★★★★☆（4.5）

*1 カラープルーフィング：カラーマネージメントの徹底により、実際の印刷の発色に近い出力結果をプリンターから得て、「本紙校正」の代用とするもの。コスト・日程の圧縮が可能だが、十分な色調整が行なわれていない環境では、品質の安定性は望めない。　*2 RIP：Raster Image Processorの略。アウトラインデータを出力機の特性・解像度に合わせてビットマップデータに変換（ラスタライズ）するソフトやハードのこと。　*3 AUI：10BASE 5方式で使われ、ケーブルに接続装置（トランシーバー）を取り付け、トランシーバーと端末や集線装置（HUB）を接続する。最大伝送距離は50m。　*4 オーバープリント：オーバープリント：別名「ノセ」。印刷時の版ズレで、文字などがずれて紙色が出ないように、平網・写真の上に色を重ねる処理。スミ文字に指定する（スミノセ）が一般的。　*5 トラッピング：印刷時の版ズレで、色の隙間ができそうな場所にわずかな色の重なりを作る処理。別名「毛抜き合わせ」（髪の毛1本分の重なり）。

スプリンター・エボリューション・シリーズ

SPRINTER Evolutionシリーズ

最大80Mbyte/secという驚異的な速度を持つCheetahを採用したUltra2 Wide SCSIディスクドライブ

Get Information

問合せ●（株）バイオス　システムズ事業部
（03-3468-2220）
URL：http://www.bios.co.jp
価格●オープンプライス
Mac用接続キット：オープンプライス
対応機種●PCIスロット搭載Power Mac
搭載ドライブ●ST136403LW/ST318203LW
ST39103LW
内部転送速度●193～308Mbit/sec
外部転送速度●80MByte/sec
平均シークタイム（R/W）●5.7/6.5ms
5.2/6.0ms
外形寸法●175（W）×290（D）×62.5（H）mm



超高速ドライブユニットを搭載したSPRINTERシリーズ。スケルトンボディながら、性能は超一流だ



側面には内部の熱を排出するためのスリットが設けられている



背面にはUltra2Wide用のSCSIコネクタが2つ用意されている。伝下はフロントパネルに設けられている

Check Point

大容量データの読み書きを煩雑に行うヘビーユーザー。ファイルの読み書きの処理能力が、トータル作業時間や作品のクオリティーに直結する、デジタルビデオやDTP、フルカラーグラフィックスなどの用途に最適。



B&W PowerMac G3の上部に置いてマッチする筐体デザインだ



安定した動作を得るために、Ultra2Wide専用のSCSIケーブルとターミネータが同梱されている



Mac用接続キットには、アダプテック社のATA-2940U2W Ultra2Wide対応SCSIカードが用意されている

SPRINTERシリーズは、回転数が10,000rpmを誇るSeagate社Cheetah（チータ）*1を搭載した外付ハードディスクドライブだ。Ultra 2 Wide SCSIを採用、最大80Mbyte/Secという高速な転送レートを誇る高速なドライブである。

バイオス社のSPRINTER「EVOLUTION」シリーズは、業界最高レベルの高速性を誇るSeagate社の「Cheetah」ベアドライブを使用した外付けハードディスクである。筐体のデザインをB&W PowerMac G3と同じカラーリングにし、大きさもPowerMacの上部におけるサイズとなっており、セットしても違和感がない。

今回使用したドライブに使用されていたベアドライブ*2はCheetahシリーズの「ST318203LW」という、最も高速なものだ。このドライブはUltra2 Wide規格で、回転数10,000rpm、最大外部転送速度80MB/secというスペックを持つ。

Cheetahという高速ドライブの性能を最大限発揮するためには、Ultra 2Wide SCSI*3カードが必須であり、利用にあたってはPCIバス搭載Macが推奨される。バイオスでは専用のUltra2 LVD用のケーブルも製作して同梱している。Mac接続キット（Ultra2 Wide SCSIカードPowerDomain 2940U2W、フォーマッタソフトB's CrewLite 3.1.1、SCSIケーブル）は別売となる。

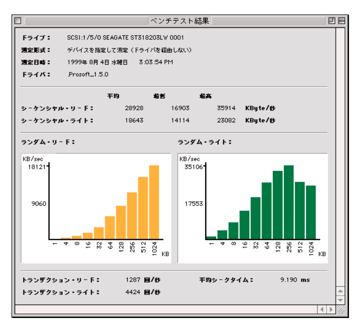
この製品はプロフェッショナル向けなので、スタジオや事務所などの環境でも安定して稼働するように作られており、ノイズフィルター搭載の大容量65W電源を搭載し、電磁波防止カバー&プレートを採用して電磁波を完全遮断している。

Cheetahのドライブは10,000rpmという高回転のため、非常に発熱量が多い。そのため、安定した動作を行なうためには冷却が重要となる。「EVOLUTION」では効率のよい冷却のために内部に5つのファンを備えており、ドライブから発熱した熱を効率よく外部に放出して、内部が高温にならないような筐体設計となっている。実際に長時間稼働させても筐体は厚くならなかった。

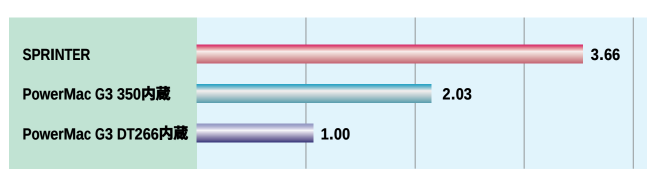
実際のドライブの性能だが、転送レートが30MB/s前後、ピーク値で38MB/sと、理論値通りのレートを連続的に叩きだしている。実際の転送レートはPowerMac GT DT266内蔵ドライブと比べて3.66倍、B&W PowerMac G3の内蔵ドライブでは1.8倍と、非常に高速な結果が得られた。

高速な転送レートを持つCheetahに注目しつつも、Mac本体に内蔵時の消費電力と発熱に対する不安から、導入を躊躇していたパワーユーザーはこの製品は理想的なものだといえよう。

●内藤憲一



B7s Bench 3.0で測定した結果。30MB/Sという高速な結果が得られた



System Infoで測定したベンチマーク結果。B&W G3/350と比べても倍近い性能が発揮されている

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★★
操作性	★★★★½
マニュアル	★★★½☆
総合評価	★★★★½

*1 Cheetar：米Seagate社が開発した超高速ハードディスクユニット。通常の高速ドライブの2倍以上という最大80MB/Secというスペックを持つ。　*2 ベアドライブ：ドライブユニット単体のことをいう　*3 Ultra 2 Wide SCSI：SCSI規格のひとつで、転送速度が最大80MB/secという高速なもの。コネクタ形状は68ピンで、データ転送幅は16bitとなる。　*4 スループット：データの転送値の平均値のことをいう。

レックス・シービーエフダブリュー・ツー

REX-CBFW2

PCカードで定評のある国内メーカーのラトックシステムからPowerBook G3のためのFireWireカードが登場

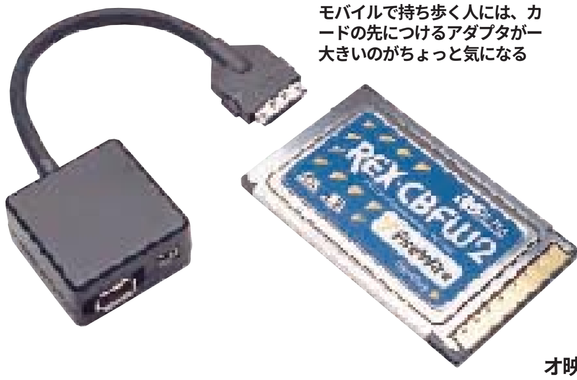
Get Information

開発元●ラトックシステム(株)
問合せ●サポートセンター(06-6633-6766)
URL●http://www.rexpccard.co.jp/
価格●24,800円
バスインターフェース●PC Card Standard(CardBus)(32ビットバスマスタ)
データ転送レート●6ピン×1、4ピン(DV)×1
IEEE 1394端子●100、200、400Mbps
対応機種●PowerBook G3
動作環境●Mac OS 8.6

Check Point

国内メーカーのためサポートの面を考えると購入しやすい。アダプタの大きさが若干気になる。

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★½☆
マニュアル	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆

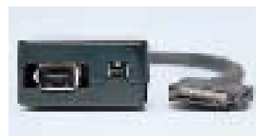


モバイルで持ち歩く人には、カードの先につけるアダプタが一大きいのがちょっと気になる

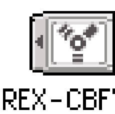
B&W Power Macintosh G3にFireWire*1ポートが装備されたがPowerBook G3にPCカードを挿入することで同じ環境が実現できるのがラトックのREX-CBFW2だ。Adobe PremiereやQuick-Timeから取込が可能で、DVカメラを使って外出先で録画した映像をすぐ編集しなければいけない場合でもPowerBook G3の処理速度と大容量のハードディスクがあれば十分可能である。

同社からはPCカードのUltraWide SCSI*2カードも発売されており、2スロットを搭載したPowerBook G3ユーザーであればさらに高速なハードディスクを使うこともできる。

アダプターには2つのポートが用意されているため、4ピンからDVカメラへ、同じ国内メーカーであるヤノ電器のFireWireハードディスクなど、今後FireWire対応のハードディスクが普及してくれば6ピンのポートへハードディスクをつないで使うことも可能である。ビデオ映像の取込には、300MHz以上の処理速度がないと重たさを感じる。　●樋口泰行



6ピンと4ピンが並んで配置されている。ボックスの後ろにAC電源用のポートがあり、別売のACアダプターを購入すれば電源の供給が可能だ



カードを挿入すると右のようにデスクトップに表示される

ファイアワイア・ツー・ゴー

FireWire 2 GO

NewerからPowerBook G3でFireWireを実現するPCカードが登場。モバイル環境でのでビデオ編集が可能に

Get Information

開発元●米Newer Technology Inc.
問合せ●加賀電子(株)／(株)メディアビジョン(03-3222-6955)／アークポイント(株)(078-265-3400)
URL●http://www.newertech.com/、http://www.taxan.co.jp/、http://www.mvi.co.jp/、http://www.arcpoint.com/
価格●$249(日本価格未定)
バスインターフェイス●32bit Data Bus
対応機種●PowerBook G3シリーズ
動作環境●MacOS 8.6

Check Point

FireWireカードを搭載することでPowerBookG3をデスクトップ並にするカード。

コストパフォーマンス	★★★½☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	★★☆☆☆
総合評価	★★★½☆



アダプターは6ピン用のものが付属している。6ピン-6ピン、6ピンと4ピンの変換ケーブルが付属しており、デジタルビデオに接続するときは変換ケーブルをつなぐ

Newer Technology社からはFireWire 2 Goが登場した。この製品を使えばPowerBookG3でDVカメラからの映像の取込や各社から発売されているFireWireハードディスクをPowerBookにつなぐことができ、差し込むだけでハードディスクがマウントされる。ビデオ映像の取込には300MHz以上の機種を推奨している。

アダプターは、短い6ピン用のアダプターが用意されており、その先に6ピン-6ピンか、6ピン-4ピンの変換ケーブルを接続する。DVカメラには6ピン-4ピンのケーブルを使えばよい。

同時期にFireWirePCカードが発売されて、価格的にも近くどちらを買うかユーザーは悩むところだろう。また自分のDVカメラが対応しているか、購入前に確認することも必要だ。　●樋口泰行



ポートは6ピンのアダプターのみ。電源供給のポートは用意されていない



カードを挿入すると右のようにデスクトップに表示される

*1 FireWire：IEEE1394、シリアル・インターフェイスの規格で、米アップル社と米Texas Instruments社が提唱したもの。デジタルビデオなど、大容量のデータを送受信するのに手適しており、高速なデータ転送速度を誇る。　*2 Ultra Wide SCSI：Macの標準SCSIの4倍という40MB/secのデータ転送レートを実現した16bit幅のSCSIバス。最近では、その2倍（80MB/sec）の転送速度を提供するUltra2 Wide SCSIというのが人気だが、いずれにしても専用のSCSIボードが不可欠。

ユー・スカジー

uSCSI

iMacやiBookでSCSI機器を接続するためのUSB-SCSI変換アダプター

Get Information
開発元●米Newer Technology Inc.
問合せ●加賀電子(株)／(株)メディアビジョン(03-3222-6955)／アークポイント(株)(078- 265-3400)
URL●http://www.newertech.com/、http://www.taxan.co.jp/、http://www.mvi.co.jp/、http://www.arcpoint.com/
価格●13,500円
コネクタ●DB25 SCSI
対応機種●USBポートを装備したMacintosh
動作環境●Mac OS 8.5以降

Check Point
いままで所有していたSCSI機器を再活用したいiMacやiBookユーザー向け。

コストパフォーマンス	★★★½
機能	★★★½
操作性	★★★★
マニュアル	★★½
総合評価	★★★½



透明なスケルトンボディを持ったuSCSI。SCSIコネクタはいままでのMacに用意されていたものと同じ25ピンタイプのもの。既存のSCSI機器がそのまま接続できる



接続は簡単で、いままでのSCSI機器につなぐケーブルを、uSCVSIのコネクタにつなぐだけだ

米ニューワー・テクノロジー社の「uSCSI」は、USB*1経由でSCSI*2機器を接続できるようにする変換アダプターである。アダプター側に備わるSCSIコネクターは、かつてMac本体の背面に付いていたD-sub25ピンのものなので、周辺機器に付属しているケーブルをそのまま使うことができる。

セットアップは簡単で、付属のCD-ROMからドライバーソフト*3を組み込み、ケーブルをUSBポートに接続すればすぐに使える。USBポートに接続する前にSCSI機器をアダプターにつなぎ、電源を入れておけばホットスワップも可能だ。

uSCSI内部でD-sub25ピンの標準SCSIとの変換を行なうため、データ転送速度はそれほど速くない。SCSI側でも理論データ転送速度は5MB/秒だし、USB側は1.2MB/秒だ。それでも、一般的な使い方ならば遅さを感じることはない。

手軽で簡便に、これまで使ってきたSCSI機器がiMacやPower Mac G3、そしてiBookで使えるようになるということが、最大のメリットである。 ●三谷 森

ホイール付USBマウス

便利なホイールが付いたUSBマウス。上下スクロールはもちろん、添付ドライバー＋ホイール操作でさまざまな機能が実現

Get Information
販売元●エレコム株式会社
問合せ●エレコム総合インフォメーションセンター (03-3981-4491)
URL●http://www.elecom.co.jp/
価格●5,500円 (M-WULT4) ／4,800円 (M-GUWSBB)
インターフェイス●USB
分解能●400 カウント
サイズ●W62mm×D120mm×H37.5mm (M-WULT4) ／ W52mm× D87mm× H33.5mm(M-GUWSBB)

Check Point
既存の丸形純正USBマウスが使いにくいと思っていたり、機能豊富なマウスを使いたいと思っているユーザーにお薦め。

コストパフォーマンス	★★★★
機能	★★★★½
操作性	★★★½
マニュアル	★★★½
総合評価	★★★½



中央部に回転するホイールを装備したUSBマウス。マウスボタンは左右の2つが用意されており、ユーティリティによって機能を設定できる

Power Mac G3やiMac標準の丸いマウスは使い勝手がよくないと思っている人が多いようだ。そのためか、USB接続のサードパーティ製品が数多く登場している。今回試用したエレコムの2製品は、マイクロソフト社のインテリマウスよろしく、ボタンの中央にホイールを備えたものである。

セットアップは付属のドライバーソフトとコントロールパネルを組み込み、USBポートに接続すればいいので、交換は簡単に行なえる。コントロールパネルでは、左右のボタンに対する機能の割り当てや、ホイールボタンの機能を個別に設定・変更できる。特定のアプリケーションに対応した機能の割り付けも可能な点は便利だろう。

やはり注目はホイールボタンである。スクロールの多いWebページや、表計算ソフトの広大なワークシートを移動するときには、非常に便利で手放したくないと思わせる。ボタンのクリック感もしっかりしており、お薦めできる製品といえる。

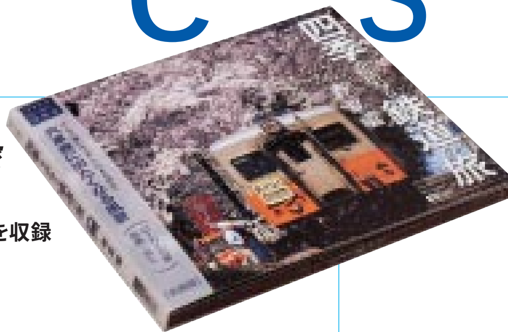
コンパクトタイプと標準タイプの2つの大きさがあるので、自分の手のサイズに合うほうを選ぼう。コンパクトタイプは持ち運びにちょうどよいサイズだ。●三谷 森



付属のユーティリティの画面。さまざまな機能をボタンやホイールに定義できる

*1 USB：Universal Serial Busの略。キーボード、マウス、プリンター、モデムなどの周辺機器を接続するためのシリアルインターフェイス規格。MacではiMacから採用されている。最大127台までの機器を接続できる。 *2 SCSI：Small Computer System Interfaceの略。Mac と周辺機器を接続するインターフェイス規格のひとつ。さまざまな規格があり、転送速度やコネクタの形状も異なっている。ハードディスクやMOドライブ、スキャナーなどの接続に用いられている。 *3 ドライバーソフト：周辺機器を制御するためのプログラム。

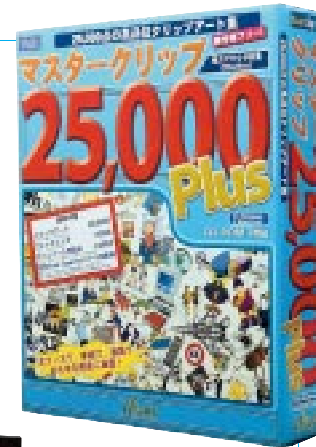
p r e s e n t



1 四季を訪ねる鉄道の旅 春夏編 1名

ローカル線の走る美しい日本の風景を収録

株式会社シンフォレスト／03-3440-6108



2 マスタークリップ 25,000 Plus 3名

25,000点の著作権フリーの
クリップアート集

エイチツーソフト／0422-28-5212
htt://www.h2soft.co.jp/



3 Power Tone専用 トーン素材集1 1名

トーンサンプルが100種類収録

*この素材集を使用するのは、パワートーン2 for Macintosh、もしくはそれ以降に発売されたバージョンが必要です。

(株）モード／047-360-3224
http://www.mode.co.jp/



4 Power Tone専用 トーン素材集2 1名

トーンサンプルが100種類収録

*この素材集を使用するのは、パワートーン2 for Macintosh、もしくはそれ以降に発売されたバージョンが必要です。

（株）モード　047-360-3224
http://www.mode.co.jp/



5 Power Tone2 「パワートーン2」 for Macintosh 1名

Photoshopで簡単にトーンが貼れる。トーン280種類。
CGトーン・トーンフィット機能・トーンチェンジャー付き

（株）モード／047-360-3224
http://www.mode.co.jp/



6 広末涼子 マウスパッド 1名

広末のかわいいマウスパッドで
仕事もはかどる！？

NTT DoCoMo
http://www.nttdocomo.co.jp/



8 FLY! 完全日本語版 3名

民間機フライトシミュレーターの
最高傑作！

（株）P&A／042-525-9501
http://www.panda.co.jp/

7 AfterDark 「キャラコレa.d.2000」 3名

「AfterDark」の人気キャラクターグラフィックが、
モジュール、スクリーンセーバー作成ソフトと
合わせて収録されている

インフィニシス／022-216-4038



●応募方法
巻末の綴じ込み読者はがきに，ご希望のプレゼント番号をご記入ください。CD-ROM MACLIFEに収録の「読者メール&資料請求テンプレート」にご記入のうえ，maclife@bnn.co.jp宛の電子メールでも応募できます。申し込み締め切りは，99年10月17日です（当日消印有効。メールは当日到着分まで）。なお，当選者は99年12月号にて発表させていただきます。

見ればわかるMac活用語辞典

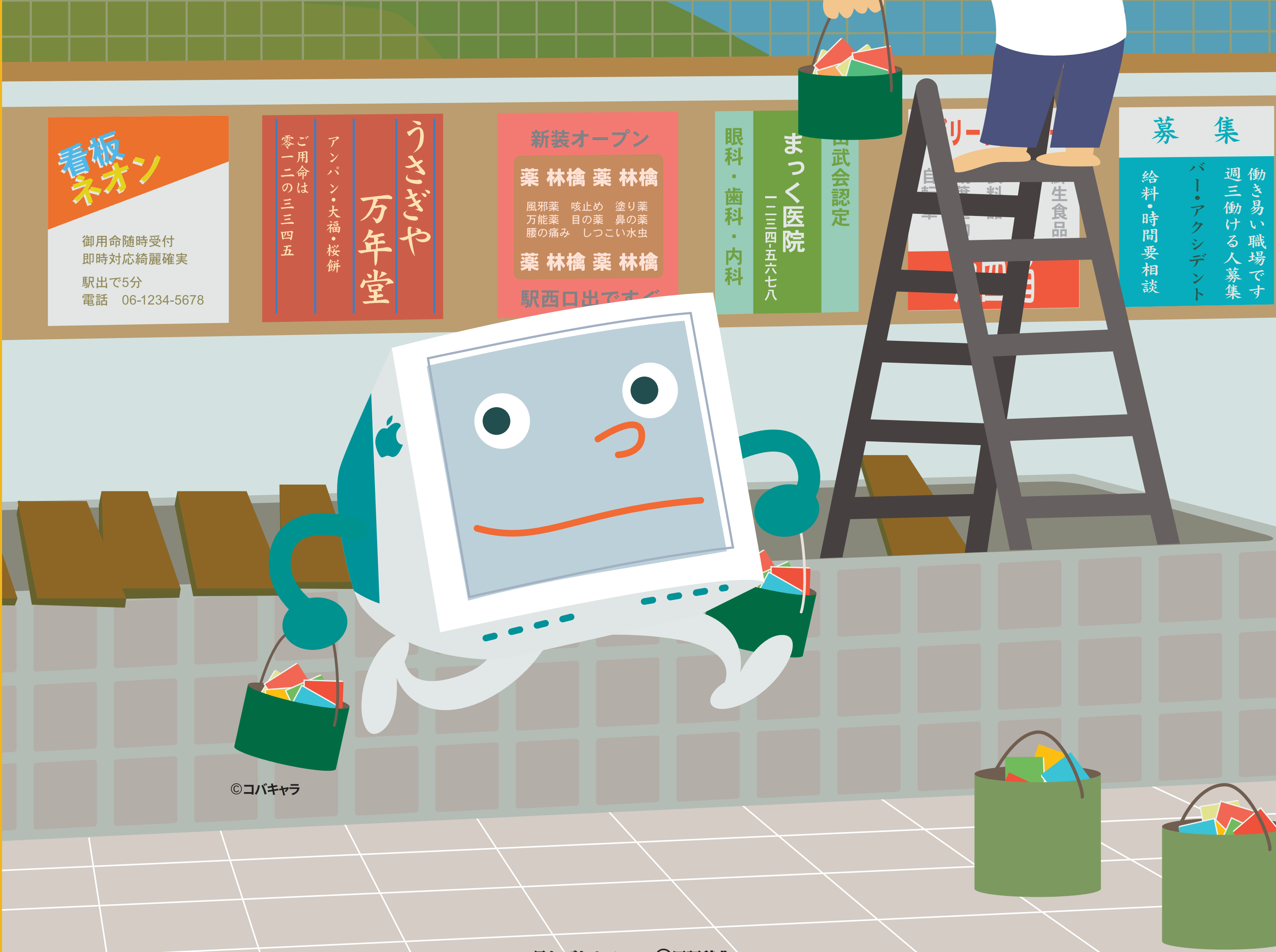
text & Illustration
インフォメディア

グラフィックスソフトの巻

Paint Soft

［ペイント系ソフト］

コンピューターグラフィックスソフトウェアは、ドロー系とペイント系の2つの分野に大別される。今回はペイント系ソフトの代表格であり、フォトレタッチソフトとして名高いPhotoshopの魅力的な機能を紹介することで、ペイント系ソフトの用語を探ってみよう。



©コバキャラ

ペイント系ソフトとは？

グラフィックスソフトには、線や面の集合で絵を描くドロー系ソフトと、小さな四角形に色を塗って絵を描くペイント系のソフトがある。ドロー系ソフトは、点と点の間を結ぶように線を描き、線を結び面を作成して絵を描いていく。描かれたグラフィックスは、ベクトル情報という座標値（数式）を持ち、移動や変形、拡大・縮小してもジャギーが発生しないのが特徴。ちょうど、製図などに使用するドローイングペンなどで線を引く作業に似ていることから、ドロー系ソフトと呼ばれる。代表的なアプリケーションには、PostScript系ドローソフトである、IllustratorやFreeHandがある。

一方、ペイント系ソフトは、小さな四角いマス目（ピクセル）に色を塗り、絵を描く。ピクセル1つ1つを微妙な色で塗りつぶすことによって、エアブラシや筆で描くようなぼかしや、にじみのような効果を創り出すことができる。写真画像もこういったピクセルの集合で表現されている。ただし、拡大・縮小、変形すると、ピクセルが削除されたり、色情報のないピクセルが追加されるため、元の画像が粗くなってしまうこともある。

ペイント系ソフトには、主に絵を描くペイントソフトと写真を加工するフォトレタッチソフトウェアがある。代表的なアプリケーションとしては、ペイントソフトのPainterや、今回取り上げるフォトレタッチソフトのPhotoshopなどがある。

ピクセル

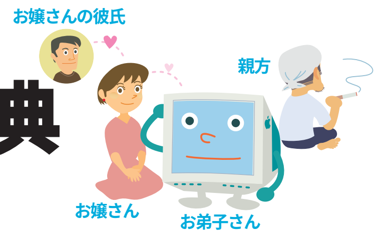
ピクセル（pixel）は画素（picture element、画像の素の意）とも呼ばれ、画像を構成する点の最小単位であり、Macintoshでは正方形をしている。Photoshopは、色情報を持った各ピクセルを並べることで1枚の画像を表現している。これをビットマップ画像という。写真画像を拡大表示してみると、ピクセルに色が付いている状態がよくわかるだろう。ペイント系のソフトウェアでは、主にビットマップ画像を扱うことになる。

解像度

ビットマップ画像の美しさは、解像度というピクセルの細かさに左右される。解像度はresolutionの訳で、モニターでの表示、プリンターでの印字、スキャナーでの取り込み時の画像のきめ細かさを、1インチ幅に含まれる画素数で示す。プリンターなどの出力機器の解像度は一般的に、dpi〈ディーピーアイ〉(dots per inch、1インチ幅にいくつの点〈ドット〉が含まれるか）という単位が用いられる。画像やスキャナーでの取り込み時の解像度は、ppi〈ピーピーアイ〉(pixels per inch、1インチ幅にいくつのピクセルが含まれるか）という単位で表現する。dpi、ppiという単位は、基本的には同じものだが、インチ幅の中に含まれる点（画素）がドットか、ピクセルかによって使い分ける。しかし、厳密に使い分けることは非常に難しいので、出力装置の解像度はdpi、それ以外の解像度はppiと覚えておくとよいだろう。dpi、ppiの値が大きいほど、文字や図形をジャギーの少ない高品位での印刷が可能。たとえば、縦1インチ、横1インチの解像度300ppiの画像には、1インチ四方の正方形の中に300個のピクセルが存在し、縦1インチ、横1インチの画像を解像度72ppiの画像には、72個のピクセルが存在する。当然、72ppiより300ppiの画像の方が1インチ四方の中に存在するピクセルの数が多く、1ピクセルの大きさが小さくなるため（Photoshopでのモニター表示は、ピクセル1つ1つの大きさを変えることができないため、画像全体の大きさが変わる）、それだけきめ細かい画像になる。しかし、ピクセル数が多くなれば、それだけファイルサイズも大きくなってしまう。用途に合わせて解像度を設定することが重要だ。

見ればわかるMac活用語辞典

グラフィックスソフトの巻



Adobe Photoshop
[アドビ　フォトショップ]

ページ記述言語のPostScriptやそれに対応したIllustratorや、DTPソフトであるPageMakerなどを開発、製品化したメーカー、アドビシステムズ社が開発したグラフィックスソフト。最新版は9月17日に発売されたPhotoshop 5.5。ペイント系ソフトに属するPhotoshopは、名前が示すようにフォトレタッチ（写真の修正）の雄として知られる。現在、デジタル画像処理、フォトレタッチ、画像合成の標準的なソフトとして、プロのデザイナーからビジネスユーザーまで、世界中で使用されている。最新バージョンの5.5は、Web画像の作成機能などを搭載している。

アクション
[action]

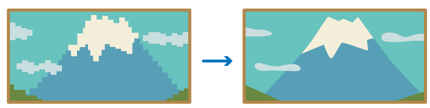
Photoshopは各種のコマンドを実行して、画像データを作り上げていく。ユーザーが面倒に感じるのは、似たような画像を大量に扱う際、同じ操作を何度も繰り返さなければならないことだ。そうした色調補正や各種のフィルタ処理などのお決まりの操作を記録して、ボタン1つで再生してくれる便利な機能がアクションだ。アクションはPhotoshop 4.0から搭載されている。さらに、バッチ機能を使うと、指定したフォルダーの中の画像を順番に開きアクションを自動再生させることも可能だ。何百点という画像があっても1回のバッチ実行で、後は自動的に処理が繰り返される。





アンチエイリアス
[antialiasing]

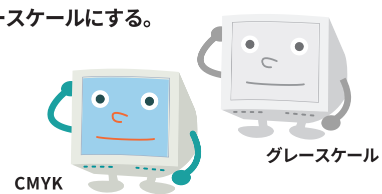
この機能をオフにすると、作成されるビットマップ画像の輪郭の境界（とくに斜線や円など）が、ギザギザ（ジャギー）に表示される。アンチエイリアスは、ジャギーになっているピクセル間の色をブレンドして中間色のピクセルを作り、ジャギーを目立たないようにする。



ジャギジャギをなめらかーにする

画像モード
[color mode]

画像を出力する場合、出力する機器によってはもとの画像がカラーでなくてもよい場合がある。たとえばモノクロのプリンターで出力する場合は、モノクロ2階調か、グレースケールにすればよい。このように出力する環境にあわせて画像モードを変更できるように、Photoshopではイメージメニューの「モード」サブメニューに8種類の画像モードが用意されている。一般的には、Web画像などのモニターに表示して使用する画像はRGBカラーやインデックスカラーに、MACLIFEなどの商業印刷物の画像はCMYKカラーやグレースケールにする。

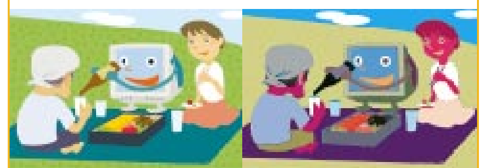


コントラスト
[contrast]

画面や画像の明暗比のこと。明るい部分（ハイライト部）と暗い部分（シャドー部）の比が大きいことを「コントラストが強い」、小さいことを「コントラストが弱い」という。コントラストが強いと力強いメリハリのついた調子になり、コントラストが弱いと落ち着いたソフトな調子になる。Photoshopの画像のコントラストを調節するには、「明るさ・コントラスト」や「トーンカーブ」、「レベル補正」などを使う。

色調補正
[color control]

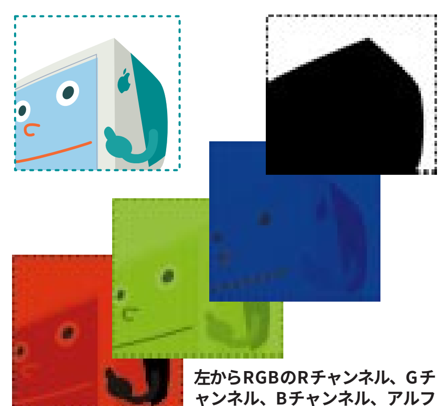
画像の色やコントラスト、明るさを調整すること。Photoshopには、イメージメニューの「色調補正」サブメニューに「レベル補正」「トーンカーブ」「カラーバランス」「明るさ・コントラスト」「色相・彩度」といった色調補正を行なうコマンドがまとめられている。色を調整するには「カラーバランス」や「色相・彩度」、明るさやコントラストを調整するには「レベル補正」「トーンカーブ」「明るさ・コントラスト」といったコマンドを利用する。



トーンカーブでみんな酔っぱらいました

チャンネル
[channel]

Photoshop上で表示される画像は、画像モードによって、特定の色のピクセル情報を組み合わせて表示されている。たとえば、RGBカラーの場合は、赤（Red）、緑（Green）、青（Blue）の3つの色のピクセル情報を組み合わせて表示される。これらの各色ごとのピクセル情報を「カラーチャンネル」といい、チャンネルパレットで確認することができる。チャンネルには、カラーチャンネルのほかに、スポットカラー（特色）を設定する「スポットカラーチャンネル」や、選択範囲を記録したり、マスクとして使用する「アルファチャンネル」がある。

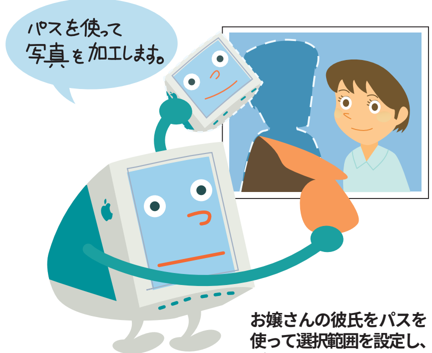


左からRGBのRチャンネル、Gチャンネル、Bチャンネル、アルファチャンネル。これらが組み合わされて、左上のように表示される



パス
[path]

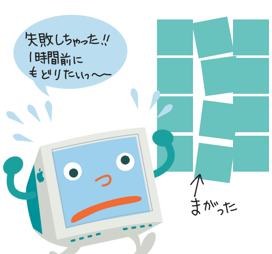
パスとは、ペンツールに代表されるパスツールを使って作成する、直線や曲線のこと。パスは、セグメント、アンカーポイントで構成されるベクトルオブジェクトで、曲線の場合はアンカーポイントに方向点と方向線が表示される。パスで作成したオブジェクトは、ピクセルを含まないベクトルオブジェクトなので、ビットマップ画像とは別に保管される。Photoshopは、ビットマップ画像を扱うソフトウェアであるため、パスを使って描画することはできないが、作成したパスを選択範囲に変換したり、パスの内側や輪郭を塗りつぶすことはできる。選択範囲やマスクの作成に利用すると非常に便利だ。ピクセルデータよりも少ないディスク容量で保存しておけるので、選択範囲をチャンネルとして保存しておくより、効率よく保存することができる。また、Photoshop画像の特定の部分をパスで囲み、クリッピングパスとして保存し、IllustratorやQuarkXPressなどのアプリケーションに配置すると、クリッピングパスの外側がマスキングされて表示される。なお、クリッピングパスを利用する際は、EPS形式で保存しなければならない。



お嬢さんの彼氏をパスを使って選択範囲を設定し、デリート。お弟子さんをペーストする

ヒストリー
[history]

Photoshop 5.0から搭載されたヒストリーパレットには、ユーザーがPhotoshop上で作業した内容が1ステップずつ記録されていく。もし、前の作業に後戻りしたい場合は、ヒストリーパレットで作業名をクリックすれば一瞬で戻ることができる。ヒストリーは最大で100段階までが記録される。また、ヒストリーパレットには、ある段階の画像を記録しておくスナップショットという機能もある。ただし、一度画像データを閉じればヒストリーパレットに記録されたデータは消えてしまうので注意。

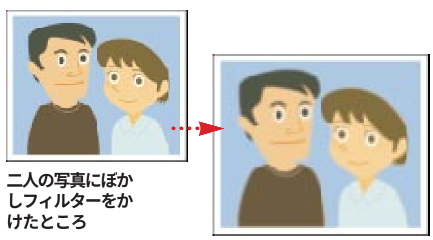


ファイル形式
[file format]

画像ファイルにはいろいろなファイル形式があり、画像の使用目的によって、保存するファイル形式を選択する。Photoshopは20種類以上のファイル形式に対応している。ただし、レイヤーやアルファチャンネルの有無、画像モードによって保存できるファイル形式が異なるので注意が必要だ。レイヤーがある場合は、Photoshopの独自のファイル形式であるPhotoshop形式でしか保存することができない。また、DTPソフトウェアに配置する画像の場合は、TIFFやEPS、DCS形式、Webで使用する画像の場合は、GIFやJPEGで保存する。

フィルター
[filter]

Photoshopでは、画像データをピクセル単位で取り出し、演算処理することで、フィルタメニューのコマンドを使って画像にさまざまな特殊効果を加えることができる。Photoshopのフィルターは、プラグインとして追加することができる。仕様がアドビ社から公開されているため、誰でも作ることができ、数多くのサードパーティー製の市販商品やシェアウエア、フリーウェアのフィルターがある。

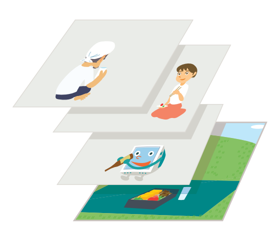


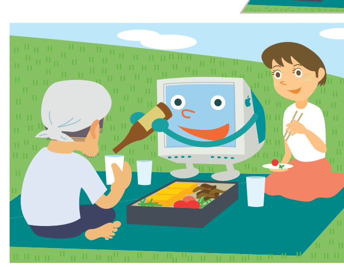
二人の写真にぼかしフィルターをかけたところ

レイヤー
[layer]

レイヤーはちょうど透明のフィルムを重ねたようなもので、レイヤー上の透明の部分から下のレイヤーが透けて見える構造になっている。1つのファイル上でさまざまなグラフィックや文字をそれぞれ独立したレイヤーで扱うことができ、各レイヤーごとに編集や変形、移動などを行なえるほか、不透明度を調整したり、さまざまな描画モードを選択して、下のレイヤーとの合成方法を設定することができる。レイヤーごとにレイヤーマスクを設定し、マスキングすることも可能だ。Photoshop 5.0からは、レイヤー効果が付加されて、ドロップシャドウなどの特殊効果が容易に適用できるようになった。また、以前のバージョンでは、文字を入力するとビットマップ画像に変換されていたが、Photoshop 5.0からは、テキストの属性を保ったまま、文字レイヤーという特殊なレイヤーに保存されるようになったため、文字を入力し直しても設定した効果が維持されるなど、文字編集加工機能が強化されている。便利な機能だが、レイヤーの数が増えれば増えるほど多くのメモリーを必要とするので注意が必要だ。なお、レイヤーを保持したまま保存できるのは、Photoshop形式のみ。ほかのファイル形式に変換するとすべてのレイヤーが統合されてしまう。

レイヤーでの作業状態をPhotoshop形式のファイルで残しておけば、変更があってもそのレイヤーのみの修正ですむ



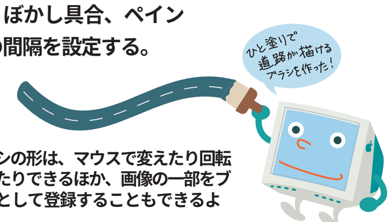


プラグイン
[plug-in]

Photoshopの機能を拡張するためのファイル。単体では動作しない小さなプログラムで、プラグインツール、プラグインモジュールとも呼ばれる。Photoshopのアプリケーションが収められたフォルダー内の「プラグイン」フォルダーの中にインストールすると、画像に特殊効果を加えるプラグインはフィルタメニューから、ファイル形式を変更する入出力関連のプラグインは、ファイルメニューの「読み込み」や「データ書き出し」からアクセスできるようになる。また、プラグインは、他のグラフィックスソフトでも使用できるものもある。

ブラシ
[cbrush]

ブラシツールやエアブラシツール、鉛筆ツールなどで画像にペイントするときに使用する筆。ブラシ（筆）の大きさや形状などは、ブラシパレットで選択する。ブラシパレットには、各ツールごとに数種類のブラシが用意されているが、このほかにもオリジナルのブラシ（カスタムブラシ）を作成することもできる。カスタムブラシを作成するには、ブラシパレットで余白をクリックすると表示される［新規ブラシ］のダイアログで、大きさ、ぼかし具合、ペイントの間隔を設定する。



ブラシの形は、マウスで変えたり回転させたりできるほか、画像の一部をブラシとして登録することもできるよ

Manhattan Cyber Street

「Manhattan Cyber Street」ではシリコンアレーのほか、New Yorkの先端技術、企業などを紹介します

New York最新デジタル事情

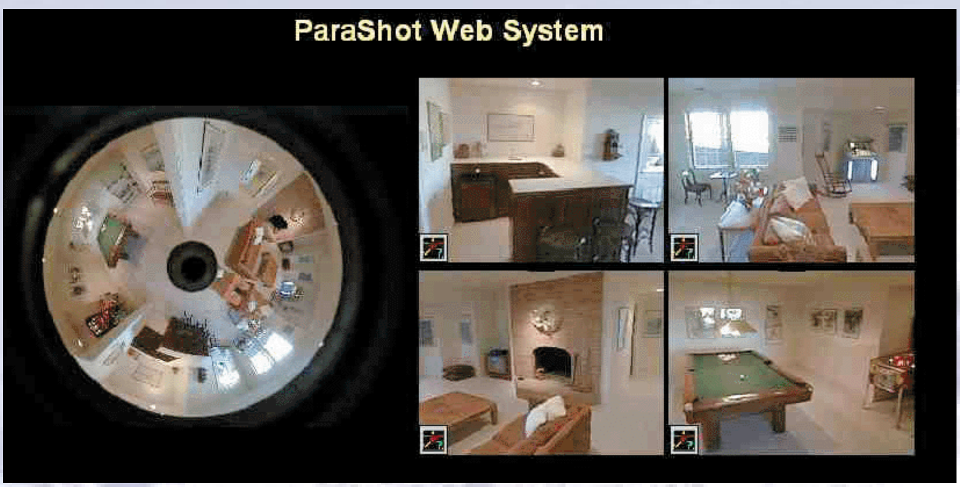
●取材・文 渡辺史敏／Fumitoshi Watanabe

360度、好きな風景を見る。パノラマ映像ならそれが可能だ。そしてそんな映像を簡単に、時には動画で実現する技術を持ち、さまざまな形に発展させようという企業がNYにある。ミッドタウンを拠点とする、CycloVision Technologies,Inc.を訪ねた。

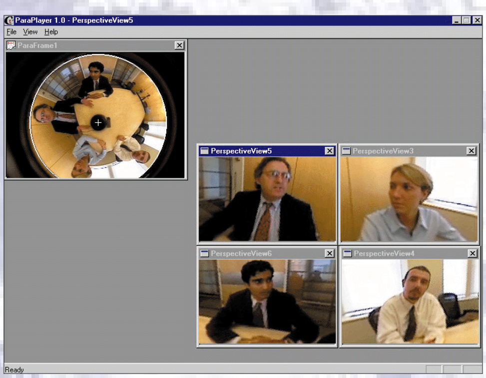
Vol.5

CycloVision Technologies, Inc.

http://www.cyclovision.com/



静止画のParaShotを使い、家の内部を紹介する“バーチャル・ツアー”も簡単に制作できる。ここではVRフォーマットにLive Picture を使用



ParaCameraをテレビ会議に活用した例。左上が元となる全周映像。パノラマ映像化し、さらに参加者ごとのフレームに切り分け、表示できる。なお、現在専用ソフトはWindows用のみだが、Mac用β版が10月公開予定

Quick Time VRなどの登場により、360度の全景を自由に見ることができるパノラマ映像が一般ユーザーにも体験できるようになった。その制作にあたっても、分割して撮影された映像をつなぐ機能を備えたソフトが低価格で複数登場している。とはいえ、実際の撮影となると、特に人のいる場所では各映像のつながりが難しいうえ、瞬間的な出来事を撮影するということはほとんど不可能に近い。

そんな問題を一挙に解決する360度映像技術を開発しているのがCycloVision Technologiesだ。

マンハッタンの中心部にあり、郊外からの列車が発着するグランドセントラルターミナルからわずか1ブロックしか離れていないビルに同社のオフィスはある。設立は1997年だ。

360度映像の制作では、ドーム上のパラボラミラーとミラーに写った映像を捉える中心軸に据えられたレンズがハードウェアの中心となる。レンズの捉える映像はそのままでは遠近法に則った円形（軸の部分は陰になるが）。これをソフト的に一般のパノラマ映像へとリアルタイムに変換するのである。

なんともコロンブスの卵的発想だが、基礎となる特許はコロンビア大学で発明されたもの。同大学でいくつかのプロトタイプが開発された後、同社が設立され、最初の製品となるPara Camera S1が発表された。これはビデオカメラに装着するタイプのもの。その後同社は静止画のデジタルカメラ用製品の開発に着手、今年初めに静止画用のParaShotを発表している。

インターネットやイントラネットでリアルタイムに360度映像の動画を配信できるとなると、実に多彩な展開が期待できる。同社ではテレビ会議システムや大型自動車の後方確認補助などへの活用を提案しているほか、特に強調しているのが防犯システムへの応用である。

現在ポピュラーな天井に取りつけるドーム型のビデオカメラシステムでは、一方向しか見ることができず、さらにズームすると視野角が狭くなってしまう。これに対し、ParaCamraなら全体像を見つつ、デジタルズームを使うこともできる。さらに同社では複数の動く物体を自動認識・追尾する技術を組み合わせたシステムも開発・提案している。CEOのJames Korein博士によると、これらは「元の円形全体映像と、パノラマ化された映像の2つを送ることができるからこそ実現できる」のだという。また、従来システムに対して「デジタルズームである点が解像度で劣ることになる場合がある」と素直に認めている。

このParaCamraをより積極的に活用、そして必要としているのが惑星の表面を探査するロボットなどを開発している研究機関だという。パノラマ映像によって遠隔操縦する“バーチャル・ドライバー”や自動運転システムなどが開発されつつある。

このように、同社の360度映像の実現は単なるパノラマ映像制作だけでなく、幅広い活用が現在進行形で行なわれているのだ。



この技術の先進性を生かしていきたい

CycloVision Technologies CEO
James Korein博士

マンハッタンにおける交通の要所であり、有名観光スポットであるグランドセントラルターミナル。その間近にあるオフィスビルの32階にCycloVisionはある。

──360度映像の多彩な可能性が示されていますがすべて御社で開発されているのですか？

Korein●我々は数多くのプロトタイプを開発してきました。しかしその多くはまだ出荷段階にありません。我々はとてもとても小さな会社ですからね（笑)。一度に多くの製品を作れないんです。そこで現在一緒に開発に参加してくれる異業種のパートナーを探しています。たとえば防犯産業には大手企業がいくつもあります。それらの企業とこの技術の先進性を生かすパートナーシップについて交渉をはじめたところです。

──ストリーミングビデオへの興味は？

Korein●非常に興味を持っています。コンテンツ企業と提携することになると思います。それに対して我々が有利な点は、このニューヨーク、シリコンアレーには本当にたくさんのコンテンツ企業があり、提携しやすいということがあります。

──ストリーミングブームについてはどのように感じていますか？

Korein●エキサイティングですね。帯域幅の向上により、インターネットが基本的な部分で変化しつつあると思います。さまざまな可能性が花開きつつあります。私は従来のTVと同じクオリティでビデオストリーミングが可能になると考えています。そしてその時に我々が有利なのは、インタラクティブなビデオを容易に作れるという点です。Webにおいて重要なのは視聴者を引きとめておくことであり、インタラクティブなビデオは従来のTVに対してこの点で優れているといえるでしょう。

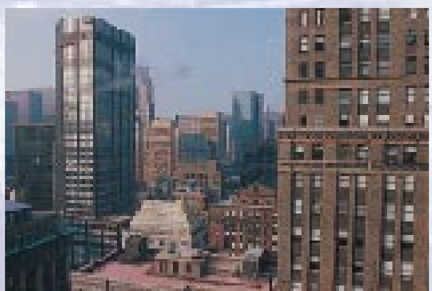
──インターネットとTVの融合については？

Korein●私はより多くのモノがインターネットを通して流れるようになると思います。しかしTVという存在は残っていくと思いますよ。彼らはよくやっていますから(笑)。インターネットは、ビデオやオーディオ、他のメディアとの組み合わせによってこれまでになかった経験を提供するでしょう。インターネットにはケーブルTVの地上波TV放送に対する優位性と同じものがあると思います。それは視聴者がより細分化され、多くのニッチ市場が開拓されるということです。それは同時に多くのコンテンツを制作しなければいけないということでもあります。特にインターネットでは巨大なニッチ市場が生まれるでしょう。人々はWebのためのビデオ制作を望むでしょう。我々は高解像度ビデオ編集システムによって、どちらのマーケットにも対応していきたいと思っています。

──WebでLive Pictureを使っていますね？

Korein●我々は最初に独自のビューアーを開発しました。それから我々が必要とする機能の多くを備えているということで、Live Pictureに着目したんです。Javaで書かれていましたから、メジャーなブラウザーのほとんどで使えますからね。独自のビューワー開発は、各ブラウザーに対応させるために多くのマンパワーを必要とします。コストダウンや開発時間の短縮につながるとの判断で、Live Pictureを採用したわけです。しかし、ご存知のようにLive Pictureは経営不振から、MGIの傘下に入りました。このままLive Pictureを採用していく予定ですが、別の可能性についても現在検討中です。

photo:Kyoko Watanabe





上●オフィスからの風景
下●道路の奥がグランドセントラルターミナル

──御社にとってライバルは？

Korein●静止画の分野ではIPIXですね。ただIPIXは2枚の映像を貼り合わせるシステムです。これは人が入った画像を撮影するときなどに、やはり困難が生じます。それにビデオはさらにうまくいきません。彼らは魚眼レンズを使っていますが、視覚が制限されてしまいます。その点で我々は有利ですね。

ビデオの分野では、やはり画像を貼り合わせる技術があります。11のビデオを違った方向に設置し、貼り合わせるというものです。数年前、この技術を知ったときには素晴らしいものだと思いました。特にハイエンドシステムにとっては。しかし、単純さという点において我々のほうが、やはり有利だと思っています。

──この連載ではニューヨーク、そしてシリコンアレーという土地についてもフォーカスしているんですが、なぜこのミッドタウンをオフィスに選んだのですか？

Korein●不動産関係に知り合いが何人かいて、家賃が安く、非常に便利な場所ということでこの場所を選びました。私はマンハッタン郊外のウエストチェスターから通っているのですが、ここはその電車が着くグランドセントラル・ターミナルまでほんとに近いですからね（笑)。実際、この会社で働くスタッフには郊外在住者が多いんです。マンハッタンの物価は非常に高いですからね。そんな通勤環境で、マンハッタンの外から通うことを考えるとここは最良の場所なんです。

──シリコンアレーの中心、ダウンタウンは考えなかった？

Korein●ええ、まずスタッフ全員が集中して働ける立地ということを考えました。

──設立当初と現在の違いはなんでしょう？

Korein●設立当初は会社の方向性や製品の可能性といった点が、明確ではなかったよう思います。しかし、現在ではCCDの開発も進み、Para Shotを製品化することができました。そして、さまざまな可能性に対する技術開発を継続したおかげで、設立当初にはなかった分野への進出ができました。

──現在のドットコム企業のブームはCycloVision Technologiesにとっていいことですか？

Korein●ええ。我々はインターネット向けコンテンツを作る技術の提供者であるわけですから、インターネット業界のブームというのは追い風になりますね。たとえばバーチャルツアーといったものはインターネットがあったがゆえのものといえますから。また、デジタルカメラもインターネットのおかげで花開いたものといえます。インターネットのためにデジタルカメラを買う人が多いですから。これらの関連するものはすべてインターネットカルチャーによって育まれたといっていいでしょう。

──日本進出の予定は？

Korein●ごらんのように小さな会社ですから、現在日本でのディストリビューターを探しているところです。



360度イメージテクノロジーを使った製品、プロトタイプ（写真左、右）



キヤノンのDVに接続された製品



銀色に輝く半球部分に周囲の風景が映るのを利用する



入力部の小型化プロトタイプ。従来の製品とは異なり、半球部を下部に設置。映った光景を筒上部に設置されたミラーがとらえ、それを下部の半球部ちょうてんにつけられたCCDレンズ開口部がとらえる



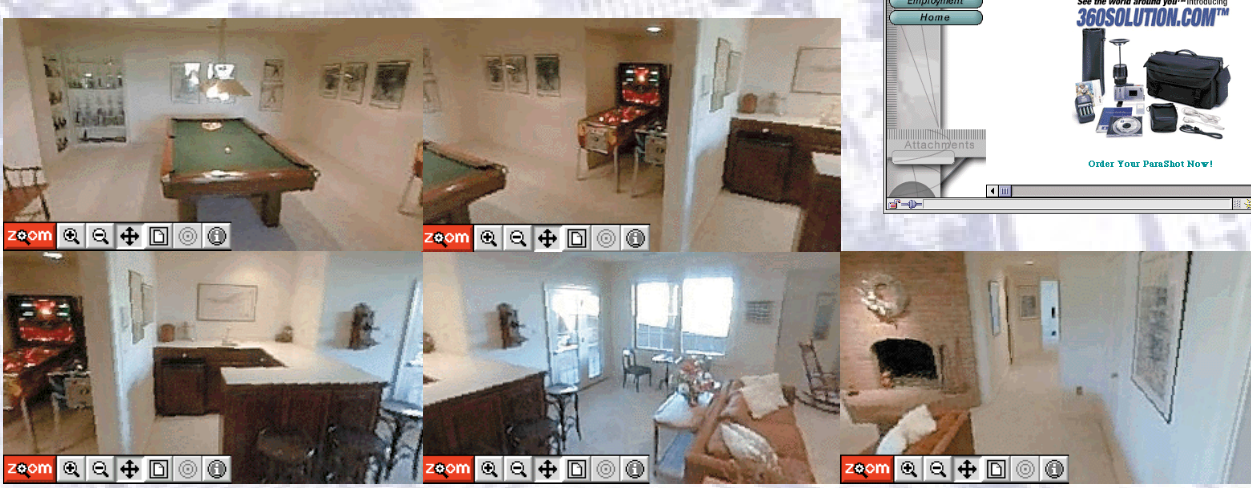
左が天井に設置した防犯カメラへの応用プロトタイプ。右の従来型防犯カメラと違い、常に360度監視できるのが特徴



トラックなど大型自動車の後方監視用（左）や壁設置型防犯カメラへの展開を考えた180度型プロトタイプ

CycloVision Technologies, Inc.のWebページ。下のサンプルのように画像を回転させて見ることができる





一歩、先行しているIPix

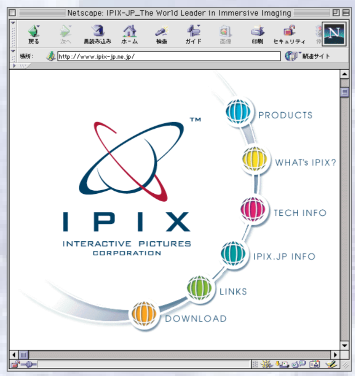
Korein博士が静止画での競合企業としてあげたIPIXは、QuickTime VRと並び最も普及しているパノラマ型VR画像フォーマットといっていいだろう。

アメリカのインタラクティブピクチャーズによって開発されたIPIXの特徴は、魚眼レンズによって撮影された180度の範囲を2つ貼り合わせることによって、水平方向のみならず上下も含めた全天球型の画像を作成できる点だろう。画像の貼り合わせなければならないため、動きのあるものの撮影にはやはり注意が必要ではあるが、一般のカメラによるQuickTime VR画像よりも簡単に撮影できる。

さらにIPIXがCycloVisionより先行しているのは、最初から静止画を対象としていることもあって、デジタルカメラ対応レンズおよびソフトウェアの製品化が進んでおり、普及活動の開始が早かったことがあげられる。すでに住友電工システムズによる日本法人も設立されており、Webコンテンツ企業を中心に利用者も増えている。

また、IPIXのビジネスで注目したいのは画像制作時にキーが必要で、制作するたびにキー費用を払うようになっている点。一般ユーザーには少々わずらわしいシステムではあるが、プロにとっては合理的といえるかもしれない。

Korein博士が述べているように、この分野はデジタルカメラの高画質化に伴って市場が広がっていくと思われる。IPIXがこのままリードを保っていくかどうか注目したい。



日本法人IPIX－JPのWebページ
(http://www.ipix-jp.ne.jp/)


Webページで見ることができるサンプル画像。まさに360度、任意の画像を表示させることが可能だ

時代がアイデアに追いつきつつある

1997年冬、ニューヨークで開催されたFall Internet Worldで、初めてCycloVisionの最初の製品であるParaCamera S1を見たとき、正直「これはすごい技術が出てきた」と思った。すでにQuickTime VRなどパノラマ映像を使ったVR画像フォーマットはあったが、やはりその撮影・制作手順に不満があったためだ。

CycloVisionの技術は360度の光景を一度に撮影し、しかも静止画ではなくライブビデオストリーミングだったのだから驚くのも当然だろう。

だが、改めて彼らのWebサイトにアクセスしてデモを見た際、今度は「ダメだ」と思わざるを得なかった。アクセスするユーザーが自由に視点を移動しつつ、生映像を見られるはずだったが、ろくに静止画も見られなかったのだ。当時、うまくいかなかった原因はKorein博士も素直に認めている。「帯域幅」の不足と「CCDのサイズ」が小さかったという2つが大きかったのだ。当時はまだ28.8Kbpsのモデムが主流であり、ビデオストリーミングの技術もまだ低かった。

さらに一般用ビデオカメラのCCDでは全周映像を展開する同社の技術の場合、解像度が低すぎて、普通のフレームの大きさに切りぬいたときのクオリティがやはり低すぎたのである。

このため、同社は98年の初めに主力製品をビデオから静止画用デジタルカメラに移すことを決定。98年はβモデルの開発が行なわれ、ついに今年製品発表という流れになった。

この戦略変更はやはり「静止画用デジタルカメラのCCDセンサーが非常によくなってきた」(Korein)ことが一番の要因だという。

いわば“早過ぎた技術”といえそうだが、現在ではデジタルカメラのCCDは200万ピクセル時代に突入している。さらにDSLやケーブル接続といった広帯域のインターネット接続がアメリカでは急速に普及しつつあり、彼らにとって障害となっていた問題が克服されつつあるようだ。

この点について尋ねると広帯域サービスによって「ちょうどビデオの時代が幕開けしつつあると考えています。いい時期だと思います」と認め、「最初はCD-ROMやDVDが主な対象メディアになるでしょうが、次第にストリーミングビデオを対象にしたアプリケーションに移行していくことになるでしょう」と話した。

ただし、200万ピクセル時代によって満足しているかという問いに対しては「決してこれで十分、ということはないです。200万ピクセルはたしかに100万ピクセルよりもいいですし、我々もニコンのCoolPix 950をはじめいくつかの200万画素デジタルカメラへの対応をしています。しかし我々は400万ピクセル、そしてそれ以上のカメラを待っているんです」という。たしかに彼らの技術は高解像度であればあるほど、それが出力品質につながるものであるので、より高い画素数のカメラが欲しいのは当然かもしれない。

インターネット技術の進化によって”本来の展開”への糸口が見えてきたCycloVision。最後に次のステップに上がるために一番大事なのは何かとKorein博士にたずねると即座に「高解像度ビデオ」という回答が返ってきた。彼らの持つ技術が花開く日は近いだろうか。

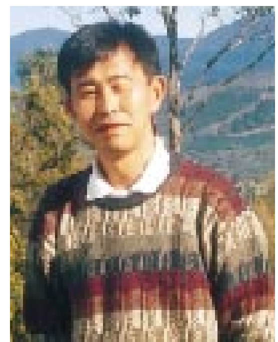


住所は 295 Madison Ave.(41丁目の東南角)マンハッタン・ミッドタウンのオフィス街。グランドセントラル・ターミナルからわずか1ブロックのところにある

From A New World
世界のファインダーから




パークス64m電波望遠鏡の前で



細川 瑞彦さん
Mizuhiko Hosokawa
郵政省通信総合研究所に在職する研究員。日本標準時を維持管理し、時間と周波数の高精度化の開発研究を行なっている職場で、その高い計測精度を物理や天文に応用する理論的な研究に興味を持つ。日豪科学技術研究員交流制度に応募し、1年間オーストラリアで在外研究を行なう機会を得て、シドニー近郊の電波天文の研究所に滞在中。

南天のもとの天文学では、ネットワークが大活躍！

今回はオーストラリアのシドニーで天文学を研究する細川瑞彦さんからのレポートです。

日豪科学技術研究員交流制度のおかげで、昨年9月からCSIRO（オーストラリア連邦科学産業研究機構）のAustralia Telescope National Facility（ATNF）というところで、天文の在外研究の機会を得ています。この号が書店に並ぶ頃にはもう帰国しているはずですが……。

オーストラリア、と聞いてみなさん何を思い浮かべるでしょうか？　オペラハウス、グレートバリアリーフ、エアーズロックといったさまざまな観光地？　あまり科学技術関係を思い浮かべる人は多くないかも知れません。確かに家電製品などはオーストラリアのメーカーというのはほとんど聞きませんが、オーストラリアの自然を活かした科学研究の分野はたいへん盛んで先進的です。その中のひとつに天文学があります。日本や欧米といった北半球に位置する国からは見ることのできない南十字星やマゼラン星雲が観測できる、というのは大きな強みです。ちょっと面白いところでは、ここ南半球ではさそり座とオリオン座を同時に見ることができます。これは北半球では南に低くなかなか昇ってこないさそり座が、こちらではオリオンの沈む前に早々と昇ってくるためです。

こういった南半球に位置するという好条件もあり、オーストラリアでは、天文学が他の科学研究の分野にもまして盛んです。とくに電波天文学には伝統があります。シドニーから西へ400kmほど行った内陸の平原、パークスという町の近くにある40年近く前に作られた口径64mの大電波望遠鏡は、エアーズロックなどと並ぶオーストラリアン・アイコンと呼ばれるほどです。そのパークス64m鏡をはじめとする電波観測施設を運用し、研究を進めているATNFの本部はシドニー郊外に位置し、世界中から観測や議論のために多くの研究者がや

敷地内に残る、南の銀河観測に使われていた4mミリ波アンテナ



ってくる、たいへん活気のあるところです。

さて、そんな研究所に滞在して初めのうち、少し奇異に思えることがありました。図書室の新刊論文誌の棚の前が意外なほどすいているのです。ほとんどいつでも気兼ねなく新着雑誌が読めるという環境にあるのに、新刊論文誌が少ないのは不思議でした。が、その疑問はすぐに解けました。現在、天文関係の主だった学術誌は電子版も発行されていて、研究所がそちらも購入（アクセス権取得）していれば、そこの端末からWebで電子版を見ることができるのです。日本でも、天文関係の大きな研究所、大学ではそうなっていることは知識としてはありましたが、自分でそのアカウントを得て、便利さを実感しました。欧米で発行される学術誌は、日本やオーストラリアでは発売が少し遅れます。けれど、このような電子版なら版ができてしまえば印刷、送付の前に世界中から同時に、自席に居ながらに見られるのです。種類はhtml、pdf、psが選べるようになっている雑誌が多いようです。これほど自由に、電子化された論文をオンラインで読めることは、この研究所に滞在しての新鮮な驚きでしたが、研究の現場では、他にもいたるところでネットワークが大活躍しています。

論文の作成はTeXとpsで、投稿はオンラインで、となってきています。共同研究もメールで議論し、原稿と図をTeXやpdfなどで送りあえば、顔をあわさなくても論文が書けてしまい、それを投稿するのも、原稿をプリントアウトしたり、封筒に宛名書きせずともFTPで受け付けてくれます。

また、天文関係ではNASAがたいへん充実したデータベースをつくっています。そこにWebでアクセスし、著者やキーワードで検索すれば、これまでにどんな研究が論文誌や国際会議などで発表されてきたか、そのタイトル、著者、アブストラクトなどのリストを簡単に得ることができます。このデータベースも初めの頃は電子出版開始以降の新しいものだけだったのですが、対象となる雑誌や研究会を広げ、過去にも遡ってどんどん充実していき、今では何十年も昔に発表されたものまで検索することができるようになっています。このデータベースは自分の研究関連でも、チェックすべき論文の漏れをなくすのに今では欠かせませんが、そればかりでなく、たとえばどんな研究者が訪問するかの予定表を見て、その人がどんな研究をしてきたかを訪問前に調べたりするのにも重宝します。逆をいえば自分がどんな研究を行なってきたかもすぐ見られてしまうということで、恐いことでもありますが……。

このように研究の現場では、新着論文誌を読むこと、関連した論文の検索、共同研究から論文作成、投稿、さらには著者校正に至るまで、ネットワーク活用が欠かせぬものになっています。それらはWeb、TeX、psなど、プラットフォームに依存しないものが使われているため、これらの作業を、私は持ち込んだPowerBookで、日本にいる時とほとんど変わらない感覚で行なうことができて大変に助かっています。



シドニー郊外の研究所本部。敷地は芝でおおわれているが、このあたりは家の庭も歩道も芝



ボンダイビーチの海の色は…

初代iMacの色としてすっかり有名になってしまったボンダイブルー、日本では、青よりも緑に近いのでは、などという評判もあったそうですが、デザイナーのジョナサン・アイヴ氏の故郷の海の色にちなんだ名だとか。そのボンダイビーチは、ここシドニーの中心部から南東に10kmほど、バスなどで30～40分で気軽に行ける、シドニーっ子自慢のきれいなビーチのひとつです。大平洋とはニュージーランドが隔てるだけ、というタスマン海の荒波が押し寄せるこの岸辺は、冬でも多くのサーファーがやってきます。きれいな水、深さや底の砂や岩、砕ける波、などで場所ごと、時間ごと、波ごとに微妙に色が移り変わり、天気の良い日にはいつまで見ていても見飽きないビーチです。写真では判りづらいかもしれませんが、どのあたりの海の色が一番iMacのボンダイブルーにちかく見えますか？



7月のボンダイビーチ。日本では1月に相当する時期だが、サーファーの絶えることはない



ボンダイの海の色は変化に富んでいる





　誰もが子供の頃考えたような、たくさんの空想の話のひとつに、もし動物や植物と会話することができたら？。ということがある。
　動植物と話をするなんて、まるでドリトル先生の日記そのままだけれど、大人になってからも誰もいない自分の部屋で、思わずペットや鉢植えに話しかけてしまったような行動をしている人も決して少なくないのではないだろうか？
　ということで、今回紹介するのが「PLANTONE（プラントーン）」なるグッズ。プラトーンではなくてプラントーンだ。戦争映画とはまったく関係ないので、念のため。
　このプラントーンは一言で言うと、植物の感情を理解するためのグッズ。思わず「バカな！」と思った人もいるだろう。その気持ちも判らないではない。でも、このプラントーンは、実際に「植物の気持ちがわかったなら」という発想で開発され、元来、生き物が持っている「生態電位」をわかりやすく音と光で表現してしまうというモノなのだ。
　生態電位とは人間が植物に触ったり話しかけたり、音楽を聴かせたりすると起こる電気的な変化のこと。プラントーンはこの変化を感知し、音と光の信号に変えてくれるわけだ。なんだかかなり科学的な話しという感じを受けるが、使い方はいたって簡単！
　本体から出ているふたつのクリップを植物の葉に取り付け、アース棒を鉢植えなどの土に埋め込み、電源をONにすれば準備完了。
　植物になんらかの刺激が与えられると、生態電位を感じ取ったプラントーンが音を発したりランプをつけたりと、植物の気持ち（？）を表現してくれる。生態電位の変化が大きいと高い音になり、小さいと低い音になる。つまり音の変化で、まるで植物がメロディーを奏でているよう。
　もちろんメロディーは植物の反応を、そのまま音に置き換えたものなので、まるで植物の気持ちを代弁しているような楽しい錯覚を感じられるという仕組み。本体のランプは植物の変化を受け、赤、黄、緑と生態電位変化の度合いの大きさをランプの色で表現してくれる。反応は植物の個体により異なり、その違いを感じるのも楽しい。たとえば側にいる人によって奏でるメロディーも変わり、ほかの植物を近づけてもしっかりと反応してくれたりする。植物だって生きているんだという実感がつのり、より一層、鉢植えに対する愛情も高まってくるのだ。
　こうなると味気無かった日々の生活にも、少しは楽しみが増えるというもの。疲れた心も癒してくれるかな……？





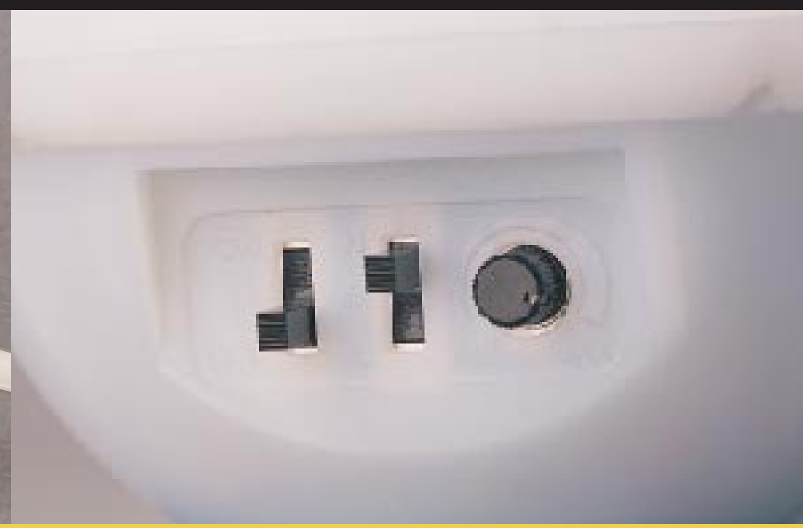
L I F E　C O L L E C T I O N

まるでドリトル先生気分を味あわせてくれる「PLANTONE」。植物の感情の変化？をメロディーに変える不思議なグッズ。

text：Masahiro Sugimoto



鉢植えの土などに差し込むアース棒がこれ。よってプラントーンが使えるのは土に植えられた鉢植えなどの植物でなければならない



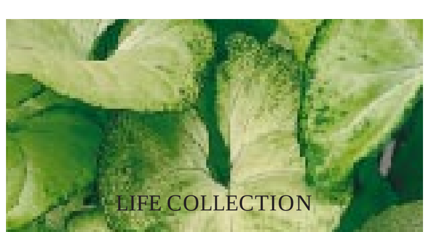
スイッチは左から電源、感度調整、ボリューム。感度調整のスイッチは、植物にプラントーンをつないでも、ほとんど音がならなかったり、逆に音がなり続けたりした場合の調節用。植物の反応が鈍いときはH側にし、反応が良すぎる場合はL側にする

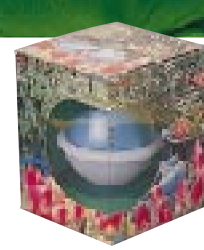
プラントーン正面にあるランプ。生態電位が大きければ赤、低ければ緑というように、色の変化で植物の反応の大きさがわかる



植物につけるクリップ。クリップの口の内側には銀色の接点があり、これで植物の生態電位を感じとる。クリップはなるべく葉につけるように







植物感情センサー「PLANTONE」（プラントーン）
●価格6,800円
●問い合わせ先
（株）エポック社
03-3843-8817

ポケットボードシリーズ第5弾！

PHS対応でWebブラウズ機能追加
ブラウザボード

さいとうよしこ



➡1999年7月発売

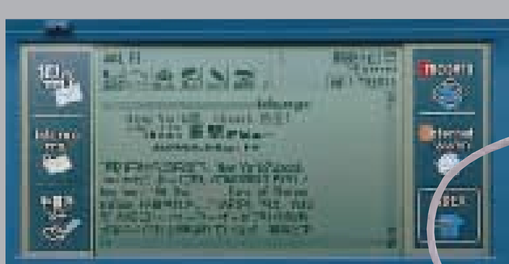
もともとはPHSユーザーなので、ドコモの携帯電話専用のポケットボードにはさほど興味がなかった。先頃、iモード機をゲットした際に遅ればせながらポケットボードの初代機を購入。実際に使ってみて、テキストメールの送受信だけに機能を限定したポケットボードの発想に、深く感心してしまった。簡易型のキーボードだが、このちまちまとしたキータッチが意外にプライベートメールにぴったり。喫茶店や電車の中で親しい友人に「ここだけの話」を速報するには、確かにフルキーボードのノートパソコンより「ポケボー」の方が向いている。この大げさでないムードが他のハードには足りなかったのかもしれない。

で、そのままずるずると「ポケボー」シリーズを買いそろえてしまったのだが、いかんせん「10円メール」「パルディオEメール」のアドレスでしか使用できず、「メイン端末」としては考えにくいのが現実だった。

そんなとき、すでに持っているメールアドレスで送受信できる「ポケットボードプラス」発売のニュースが。ほぼ発売日に入手したものの、今度は携帯電話の回線不安定ぶりにイライラ。普段から携帯電話でモバイルしていれば感じないストレスなのかもしれないけど、私の行動範囲ではNiftyと10円メール以外のメールは受け取れないことしばしば。四苦八苦しているうちにシリーズ最新ハード「ブラウザボード」が発表、発売されてしまったのはまさにバッドタイミング!! いやグッドタイミングと言うべきか!?

ブラウザボードは使用中のメールアドレスで送受信できるだけでなく、Webブラウズ機能付き。そのうえ、PHSも接続できるという。ポケットボードプラスの購入は無駄だったか!?と後悔したが、またもや個人的な障害があった。手持ちのPHSは611S……そう、PHS自体をアダプタに差し込みカードスロットに挿入するタイプなので、通信ケーブル用のコネクタがない。ベストの組み合わせはデジタル携帯回線でもPHSの64kでもケーブル1本で接続できるドッチーモ端末、ということらしい。主なプロバイダの基本設定が用意されていたり、必要なメールだけ選択受信できたり、かなりこなれた操作性で、借り物のPHSで接続したら接続の安定性は申し分なかった。携帯でつないでもポケットボードプラスより安定している印象(個人的にはメイン端末の611Sにデータ用の穴さえ空いていれば、普段使いに最適だったのに、残念!!)。タッチパネルのせいか、液晶がやや暗く感じたが、ブラウザーもまあ見やすく、出先で情報サイトを確認するにはこのモノクロで充分、実用的。ドコモのユーザーで煩わしい設定とは無縁のPDAをお探しなら、けっこうおススメの1台だと思う。しかしなぜか、機能充実のブラボーだと、女のコっぽいおしゃべりメールがなんとなく送りにくいのは、不思議。元祖ポケボーの精神からは、かなり遠いところまで進化してしまったようだ。

ブラウザボード
価格●31,900円
愛称は「ブラボー」。ベースは以前シャープから発売されたコミュニケーションパル。こちらはドコモ以外の携帯も接続できる。ただしPHSは非対応。キーの位置がかなり違うので、「コミパル」からブラボーに乗り換えると、かえってとまどいそうだ。最大でアドレス帳約10,000件、メール約3,000件と余裕のスペック。スケジューラーや世界時計、電卓などの基本機能も充実。10円メール、mopera、パルディオネットサーフィンに対応。接続ケーブル別売　携帯ドッチーモ用、PHS用　各2,900円。シャープ製



フレーム表示のページはフレームごとに切り換えて表示できる。ブックマークしたページを巡回、更新してキャッシュを保存する「オートサーフィン」機能もあり、通信費の節約になる



接続ケーブルは本体背面に収納。PHS、携帯とでは別のケーブルが必要（ドッチーモは1本で両方可能)。端末しだいだが、通信速度は64KbpsもOK

Webを利用した情報サービスのおススメは!?

携帯電話&PHSの情報サービスがどんどん実用的になってきた。音声によるサービスは従来からもあったが、現在は文字による情報が主流になりつつあり、今や「使える」「必要」と感じさせるコンテンツがずらり。特に注目したいのはWebサイトタイプの情報サービスのiモード（NTTドコモ）と「EZインターネット」（IDO）、「EZweb」（DDIセルラー）の2種。各キャリア独自の情報はもちろん、銀行、交通、タウン情報などの情報提供サービスも順調に増加している。更新が早く、直接アクセスするのでセキュリティ的に安心など、メリットは多い。では、実際に利用して快適だったサービスをいくつかご紹介しよう。

iモードでのおススメは「ローソンチケット」。月に200円の使用料がかかるが、iモードで公演を検索、日時を確認、枚数を入力して予約番号をもらう（この予約番号は数分後にメールで届く）。その後、全国の「ロッピー」が設置されているローソンで発券、チケットが手元に……。携帯電話自体を持っていればメモ用紙もいらない手軽さだ。

EZインターネット、EZwebは、オリジナルのエンターテインメント情報が充実。「テーマパーク情報」から「宝くじ当選番号ガイド」まで、お気に入りを見つけたら手放せない感じ。ユニークなコミュニケーションサイトとして人気なのは「ひまっちゅ」。「ひまモード」に設定するとコードネームが「ひまリスト」に登録され、見た人からメールが届く。マークした友達のみの表示もできるので、ICQのように使うこともできる。

今回は首都圏でテストしてみたが、全国では地方新聞提供のニュースなど地域密着型の情報も用意されているので要チェック。

また、個人でも、iモード、EZに対応したホームページを作成できる。リストや情報のページを用意しておけば、出先でなにかと便利。作成方法は各社のWeb上で確認のこと。iモード専用ホームページエディター「ホタル2001」（デービーソフト、http://www.db-soft.co.jp）、EZインターネット用エディター「マイデッキエディター」（IDOのWebサイトで無料ダウンロード）も登場したが、現在のところWindows版のみ。それほど特殊な文法ではなく、中級者ならエディターなしでも作れそうだ。

そのほか、TTnet（旧アステル）のMOZIOナビ、東京デジタルホン（J-PHONE）のスカイウェブ、DDIポケットのPメールDXなどでも文字タイプの情報を提供している。

■ EZインターネット



JRトラベルナビゲータ
エンターテインメント系だけでなく、基本の情報も充実している。コンテンツが多いので、前もってよく使う情報はマークしておくとさらに快適だ



IDOとくとくマガジン
占いなどメールマガジンも各種発行されている。まずは、全体的なサービスの新情報が入手できる「とくとくマガジン」を購読してみよう

■ iモード



TSUTAYA Online
この夏に始まった新コーナーのひとつ。大型CDチェーンのTSUTAYA発の最新チャートや情報が。CD、ゲーム、書籍などジャンルごとのメール配信も受付中



ローソンチケット
iモードには、ぴあ提供のチケットサービスも用意されているが、情報のみ提供でチケット予約はオペレーター受付。ぴあほどメジャーじゃないのも有利かも!?

●問い合わせ

NTTドコモ（iモード）	0120-501-360	関西セルラー電話	0120-275020
NTTドコモ（携帯情報ツール）	0120-289-360	中国セルラー電話	0120-274074
北海道セルラー電話	0120-279777	四国セルラー電話	0120-077767
東北セルラー電話	0120-004987	九州セルラー電話	0120-141460
北陸セルラー電話	0120-003077	沖縄セルラー電話	0120-439009
		日本移動通信（IDO）	0120-157160



➡1997年12月発売

ポケットボード

価格●実売5,000〜6,000円

会社でEメールに親しんだOLたちを中心にじわじわとヒット。一時は品切れ状態に。シリコンゴムのキーボードは打ちにくいとの声もあるが、ネイルケアしている女性にはむしろ優しい感じ。マスターネット&ドコモの携帯電話の組み合わせでしか契約できない10円メールのみ送信可能……など制約は多いが、とにかく廉価、パソコンなしで社内アドレス以外の独自アドレスがとれるし、他に必要なモノはクレジットカードとドコモの携帯電話だけ。ヒットは当然の画期的なモバイル端末。アドレス帳が100件、保存できるメールが最大送信30件、受信40件。ショートメール、ポケベル送信にも対応。本体は全4色。シチズン時計製



➡1998年9月発売

パルディオEボード EB-1C-II

価格●13,200円

ポケットボードとほぼ同じ性能、スタイルのドコモPHS専用モバイル端末。ただし、10円メールはナシ。代わりにドコモのPHSから特番発信、独自メールアドレスのパルディオEメール専用に設計されている。この7月かパルディオEメールのアドレスに好みの文字列が使用できるようになり、電話番号入りのアドレスから解放。いよいよ実用的になった感。蛇足ながら、ポケボーにあるゲーム「コニーちゃんのジャカジャカじゃんけん」はナシ。特定のキャラクターは登場しない。ボディカラーもシルバー。そっけない気もするが、男性ユーザーへの配慮!?PHS本体電話帳の入力補助機能付き。きゃらメール対応。シチズン時計製



➡1999年4月発売

ポケットボードピュア

価格●12,800円

iMacテイストのシースルーボディで、フタだけブルーのツートンカラーがそそる。まもなくグリーンも発売された。キーボードがハードプラスチックに変更され、キータッチもより自然に。キャラクターも独自のヒヨコになっている。アドレス帳が100件、保存できるメールが最大送信70件、受信80件とポケットボードだけでプライベートメールの管理をするのも現実的に。ただ、あくまでも10円メール専用なので、それなりに満足している旧ポケットボードユーザーの乗り換えは少なめ。ショートメール、ポケベル送信にも対応。1999年7月発売のキティバージョン(ケース、鈴付き)は13,800円。シチズン時計製



➡1999年6月発売

ポケットボードプラス

価格●19,800円

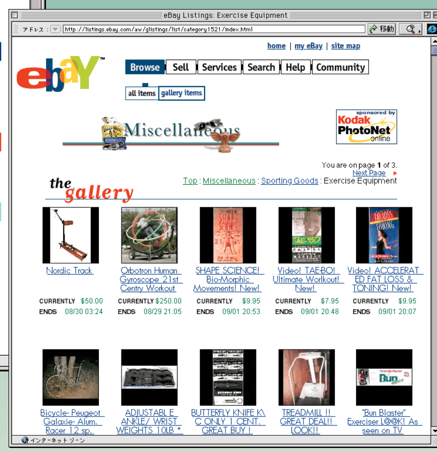
10円メールとは別に4つのメールアドレス(APOP対応のもの)を登録できる。同シャープ製の電子辞書を思わせる整然としたキーボードと、電子ツールっぽいシルバーボディ、非常に見やすい液晶などお買い得感高し。アドレス帳100件、メール保存は送受信合わせて最大180件。ドコモの携帯電話専用で10円メール送受信は快適だが、他のメールアドレスでの接続は失敗も多かった。電波状況が安定していないと切断されてしまうなど、大量のメールをさばくには根気が必要な気も。Niftyのメール送受信は快適。細かいことだが、バックスペースキーと電源キーが隣接しているのが少し気になるところ。シャープ製

オークション旋風いよいよ日本上陸！

インターネット経由の個人売買に本格化の兆し



アメリカが誇るオークションサイト「ebay」のトップページ。カテゴリやリンクが並び、ポータルサイト顔負けの内容だ



品物の写真を見てからオークションに参加することも可能。画面は写真掲載のある品物を集めた「gallery」ページだ


リクルートが主催するポータルサイト「ISIZE」（イサイズ）の主力コンテンツ「じゃマ〜ル」。掲示板ベースの個人売買ができる

インターネットの掲示板で見知らぬ相手と個人売買……そんな危険なこと、と思うのは早とちりだ。アメリカ発のオークションサイト「ebay」の勢いはとどまるところを知らず、日本でも大手企業が本格オークションサイト立ち上げを発表するなど、オークションサイト本格化の兆候が現れ始めた。

圧倒的な情報量を誇るebay

eBayはかの有名なメグ・ウィットマンCEOが率いる世界最大のオークションサイトだ。個人売買を主眼においたシステム構築、徹底したセキュリティ機構を備えたeBayは、またたく間にオークションをインターネットの定番ジャンルに成長させ、揺るぎない地位を確保した。

eBayは誰でも利用できるので、ちょっと覗いてみよう。eBayのトップページを開くと、ポータルサイトかと思わせるほどのジャンルが並んでいる。検索用のインターフェイスが設けられているので、まさかと思いつつ「iBook」を検索してみる。ヒット数は9、ほとんどがMACWORLD Expoで配布されたiBookのポスターだ。10ドル前後で取引されている。ebayで検索できるアイテムは、すべて個人が売りに出している品物だ。

ebayはインターネットでの個人売買を徹底的に追及したサイトだ。売り手が品物を登録するだけでインターネットに出品情報として掲載できる。掲示期間は3〜10日と制限されており、それ以前に登録された情報は掲載されていないため、リストに表示される情報は常に新鮮なものだ。にもかかわらず掲載品目は膨大な数に上っており、人気の高さがうかがえる。

買い手は購入したい商品を探し、買い取り価格を提示する。もちろん自分以外にも購入を希望する人がいれば、その人も価格を提示するわけだ。価格の提示競争を実現したこの仕組みこそがebayを「オークションサイト」と呼ぶ理由である。

情報量が多いゆえに選択の幅が広く、マニアックなものを探すこともできれば、少しでも安い品物を探すような使い方もできる。写真での応募だけをブラウズする「gallery」というモードも用意されており、品物の状態を確認したければこちらを利用すればよい。第三者を通じた代金の支払いや専用の保険まで用意されており、個人売買に付き物のトラブル対策もしっかりしている。

国内オークションサイトは？

いいことづくめのebayだが、ebayはあくまでアメリカのサイトで、利用者もほとんどがアメリカ人だ。彼らを相手に、日本へ物品の送受信を依頼するだけのコミュニケーションを取り、代金を支払うのは相当の手間暇がかかる。インターフェイスも英語なので、おいそれと日本人が使うようになるとは思えない。結局は日本で快適にオークションライフを過ごしたければ、日本人向けのオークションサイト登場を待つしかない。

だが、オークションサイトの国内本格化を予想できる兆しはすでにいくつも現れている。ポータルの最大手gooが、ebayを日本語で紹介する「オークション」チャンネルを新設した。ここではebayのジャンルが一覧表示されるほか、ebayの用意している日本語ガイドも読むことができる。

さらに期待が高まるのは、リクルート、So-net、ディー・エヌ・エーの3社によるオークションサイト設立のニュースだ。リクルートは同社の情報を網羅したポータル「ISIZE」にある個人売買用掲示板「じゃま〜る」での実績がある。So-netはおなじみの主力インターネットプロバイダー。数カ月後にはこの3社合弁によるオークションサイトで、スターウォーズのフィギュアを競売にかけ、落札価格がどうなるか、ドキドキする日々を迎えることになるかもしれない。　　　　（秋田克彦）

CHECK!

http://channel.goo.ne.jp/ch11/


gooに新設された「オークションサイト」チャンネル。ebayのカテゴリや説明を日本語でブラウズすることができる



Nicholas Butterworth社長兼編集長



「Rolling Stone」誌で10年間エディターとシニアライターを務め、アーティストとの太い人脈を持つ業界の有力人物であるMichael Goldberg氏（右）とSandy Smallensエンターテイメント部門上級副社長

MP3は、ほんの始まりに過ぎない

音楽のデジタル配信に乗り出す「SonicNet」

インターネット業界では、個人で始めた小さな会社が巨大資本の熱い視線を集めることは珍しくない。1994年5月に音楽のBBS（ブリテンボードサービス）から始まったシリコンアレー企業、SonicNetも注目の1社だ。最新の音楽ニュース、CD批評、サイバーキャストなどを提供している同社は、95年にオンラインサービスのProdigyで音楽サイトを開設して以来、世界中の若者の人気を集めている。また、96年にはストリーミングのライブサイバーキャストで1万2000人のリスナーを集め、当時の史上最高記録を達成した。同社の人気の高さを大手企業は見逃さず、1997年には米最大のケーブルTV会社のTCIが同社を買収、さらに今年5月にはMTV Onlineが再び同社を買収し、SonicNetは、現在、最大の音楽ネットワークの一部として地位を確立した。

独立系サイトから ビッグビジネスへ

SonicNetは、ビデオオンデマンドサイトの「Streamland」や音楽情報サイトの「Addicted To Noise」、音楽とアニメーションの融合サイト「FlashRadio」、映画批評サイトの「Cinemachine」を提供しており、人気スターとのチャットや、チベタンフリーダムコンサートをはじめとする数々の大型イベントのサイバーキャストも行なっている。同社のNicholas Butterworth社長は「SonicNetは、音楽に関するすべてのメディアをひとつに統合した音楽ポータルだ」と語る。

多数の音楽サイトが消滅していったなかで、大手メディアの仲間入りを果たした同社の推移はサクセスストーリーだと言える。しかし、音楽好きの若者やアーティストが集まる社員の中には、MTV Onlineに買収されたことにより困ったことになった人もいる。理由は、買収後に同社が行なった「ドラッグ使用」をチェックする尿検査だった。シリコンアレー企業で初のドラッグテストに落ちた人がいたかどうかは不明だが、1回目のテストで水で薄めた尿を提出し、やり直しをさせられた社員もいたという。

注目される音楽のデジタル配信

無料でダウンロードできる音楽フォーマット、MP3の世界的なブームに率いられ、音楽のデジタル配信はネットビジネスで最もホットな分野になっているが、SonicNetでは今年の秋から音楽のデジタル配信を行なう計画を立てている。これは、MTVとRioPortが7月に行なった契約の一部であり、RioPortはMTVにデジタル配信技術およびコンテンツを提供する代わりに、MTVは売上の一部をRioPortに提供することになる。



妙に雰囲気のある受付の女性。彼女が尿を薄めたかどうかは定かではない

しかし、レコード大手各社は、MP3の違法コピーに根強い抵抗を続けており、7月13日にはレコード会社やテクノロジー企業らによる「安全なデジタル音楽計画」（SDMI） が、違法コピーを防ぐための合法的なデジタル音楽配信規格を発表している。MTVはこれに対して、SDMIに批准した音楽のデジタル配信を行なうとしているが、現時点ではSDMIに批准した具体的な音楽フォーマットは登場していない。

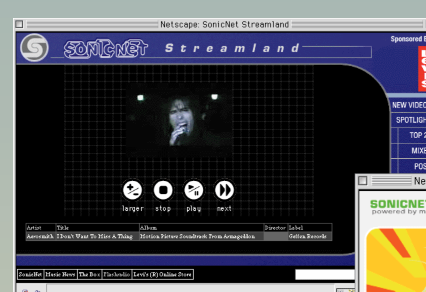
MP3は、ほんの始まりに過ぎない

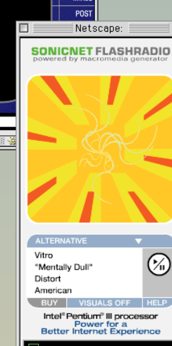
Butterworth氏は、MP3フォーマットを、「ほんの始まりに過ぎない」といい、「今後はより多くのデジタルフォーマットが登場してくるだろう。音楽のデジタル配信は音楽業界に大きな構造変化をもたらす」とみている。それでは、SMEやWarner Bros.などの大手レコード会社は生き残れるのだろうか？　Butterworth氏は「タレントを発掘してプロデュースし、パッケージ化したうえで大々的にプロモートするという大手レコード会社の能力は、小規模の会社に簡単に真似できるものではないが、それ以外のニッチ市場を狙ったオルタナティブ、インディーズ系ミュージックに関しては、MP3.comのようなサイトが活躍することになるだろう」と語った。

（写真・文：長野弘子／Hiroko Nagano）

http://www.sonicnet.com/







音楽関連のニュースをはじめ、話題のプロモーションビデオを見ることもできる。RealPlayerを使っているものの、インターフェイスはオリジナルのものだ（上）。また、FlashRadioも楽しめる（右）

ウソツキは歌手の始まり(かも)

青柳美奈子

（あおやぎ みなこ） http://www.alles.or.jp/~mina0724/index.html
94年、プロの作詞家としてデビュー。Romi、高橋由美子、田村英里子など、多数のアーティストをはじめ『ときめきメモリアル』のイメージアルバムやTV番組などの楽曲に作品を提供。現在、「自称歌手」から「公認歌手」を目指して修業中



第4回 私はコレで手に入れました

実は私、何を隠そう、掲示板が大好き！　だったりして、しょっちゅうWeb上にあるいろいろな掲示板を覗いてたりします（だって、超個人的な生の声がいっぱいあって、見ているだけでも面白くないですか？）。Macの買い換えも掲示板を利用したし（四国の方だったので、讃岐うどんまで送っていただきました。おいしかった〜♪）、10万円で購入した車（走行距離3万程度で車検2年付き）も掲示板で発見したものだし、モリオ（CDのジャケット写真でモデルデビューを果たした、うちの猫です）をはじめ4匹いる猫達も掲示板やインターネットで検索して入手したし、現在の私のバンド仲間や音楽環境も、もとはといえば、とある掲示板で知り合ったことから始まりました。

ところで、MACLIFEのホームページ上にある、私のデビューCD『だめって』のプロモーションビデオは、観ていただけたでしょーか？

「自分で自分自身にだめって、と言ってしまう感情」をテーマに7月某日、1日かけての撮影でした。Macでデザインしてプリントアウトした100枚近いパターンが敷かれたスタジオで、あらかじめいただいた絵コンテに沿って、監督の指導を受けながら1コマ1コマが作られていくのですが、絵コンテ通りに動いてくれないモリオに、動けない私、というわけで撮影は難航。モリオはスタジオの倉庫の奥に隠れて出てこないわ、スタッフの方が腕を引っ掻かれながらもなんとか捕獲したものの、「だめって」というキメのポーズは全然やる気がないわで、モリオのご機嫌待ちを何回か経て、なんとか無事に終了。「お疲れさまでした〜」と言った時の監督のダラダラと流れる汗がやけに印象的でした。

プロモーションビデオ撮影は、初めてだったのですが、自分の感情が映像化されていく作業と、歌いながら「イカ踊り」を経験させていただいたことが、私的にはとても楽しかったです。

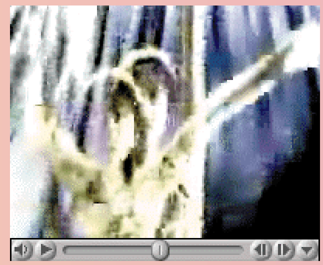
今回、このビデオをMACLIFEのWebでストリーミングすることになりました（イエーイ！　パチパチパチ！！）。Mac OS X Serverを使っていて、Quick Time Playerで見ることができるそうです。もしよかったら、MACLIFEのホームページを覗いてみてね。

最近よく思うことなんですが、車でも、猫でも、プロモーションビデオでも「欲しいなー」とか「やりたいなー」とか、思ってるだけじゃ何も変わらないし、何も始まらない。私が現在、歌ったり踊ったり（？）できているのも、いつも始まりは小さなきっかけからでした。やっぱりね、だめでもともと！　とにかくできることはやる！　できることから何でもやる！　というのが、大切なのではないかと再度、自分に言いきかせている秋です。

え？　そんな。だめって、言わないでよ。汗、汗。

『だめって』プロモーションビデオ

http://www.bnn.co.jp/MACLIFE/



「イカ踊り」をする著者。プロモーションビデオはMACLIFEのWebページで見ることができる。10月1日、渋谷Egg-man『Girls BRAVO!』ライブ出演決定（ディスクガレージ／03-5436-9600）

On the Net で Get

第4回 思索の秋には活字で脳に栄養を

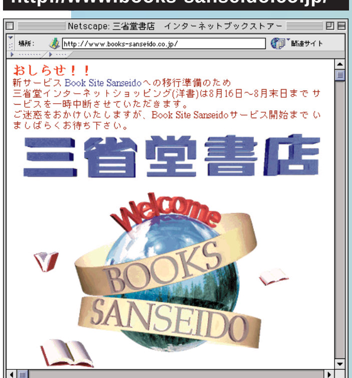
BOOK Web

http://www.kinokuniya.co.jp/



Book site sanseido

http://www.books-sanseido.co.jp/



amazon.com

http://www.amazon.com/jp/



晩夏の名残を惜しみながら、秋風を肌に感じるようになったこの頃。みなさま、活字欲がふつふつと沸いてきませんか？　汗だくでうだるような季節から、肉体的にちょっと楽になってきたので、そろそろ暑さでだれきった脳に栄養をあげましょう。ということで、月並みですが、読書の秋。「忙しくて本なんか読んでる場合じゃありませーん」というあなたの言い分もわかるけれど、たまには、装幀がきれいで、中身もぎっしりつまったハードカバーでも買ってみませんか？　「本屋に行く時間がありませーん」。確かに。では、オンラインで注文してしまいましょう。

今回紹介するのは、「紀伊國屋書店」「三省堂書店」「amazon.com」のHP。紀伊國屋「BOOK Web」は、ベストセラー情報から、「仮想書店書棚」「出版社の棚」など、つい本物の本屋のようにネット上をぶらぶらしたくなるコンテンツ。ハードカバーのイメージがそのまま出てくるので、お目当ての本も探しやすい。もちろんデータベース検索もあり、スピーディーに買いたい本にたどり着ける。三省堂のHPは、現在「Book site sanseido」としてリニューアル中。秋の気配が感じられる頃には、よりパワーアップされて、和書120万件、洋書280万件の検索が可能になる。どちらもWeb上の簡単な手続きでその場で会員登録され、次回からは会員番号ですんなり注文できる仕組みだ。洋書が欲しい人には、世界から220万人が利用する巨大なインターネット書「amazon.com」。日本語サイトもあるので、英語が不安なあなたもOKだ。「日本からの注文売上ランキングベスト25」もあるので、一体日本からどんな本が注文されているかもわかって楽しい。すぐジャンプできる「Award Winners」では、各種賞の受賞作が一覧できる。



Illustration：ケイコ・モス

会社のお昼休みに、デスクから好きな本が選べて、注文できてしまうなんて、とっても便利。本が手元に届けば、梱包を開くドキドキ感も味わえて2倍おいしい。さぁ、活字の波に溺れよう！

山口桜子（やまぐち さくらこ）
規則正しい生活を心掛けるOL詩人。お仕事＆文筆活動に励む毎日を送っている。ほかに女性美に関する研究会を主催

第４回 ハリウッド映画最前線

『THE THOMAS CROWN AFFAIR』

現在ハリウッドに吹き荒れている“ティーン映画”旋風に戦いを挑む、久しぶりの大人向け“ケイパー（泥棒）映画”が『THE THOMAS CROWN AFFAIR』だ。スティーブ・マックィーン、フェイ・ダナウェイという当時の大スターの主演で1968年に製作され大ヒットした『華麗なる賭け』のリメイクということは周知の事実だが、主人公クラウンがプロの銀行強盗だったオリジナルと違い、今回は、絵画を愛する大富豪という役柄に変わりストーリーを面白くしている。『ダイハード』『レッドオクトーバーを追え！』などのアクションスリラーで知られるジョン・マクティアナン監督が、密室サスペンスとラブロマンスを上手く組み合わせた技法で、一足早く公開された同様のケイパー映画『エントラップメント』よりも遥かに楽しめる仕上がりになった。

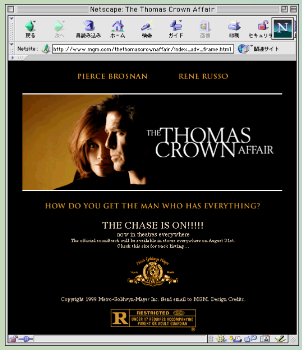
『思い出の夏』などで知られるミシェル・ルグランが作曲し、オリジナルサントラ版の大ヒットした主題歌『風のささやき』を、今回はスティングが見事にアレンジして雰囲気作りに活かしているのも見どころだ。

主役のほか、自らプロデューサーも務めたピアース・ブロズナンが、はまり役の007とは少々違ったデボネア（金持ち紳士）ぶりを見せているが、注目されるのが相手役の絵画保険捜査官を演じるレネ・ルッソ。富豪の美男子に惹かれながら、理性と感情の板挟みとなる女性心理を巧みに熱演しているのが印象的だ。

高価な宝石類を映画上で提供しているイタリアの宝石ブランド、ブルガリのWebへのリンクページがまず飛び出すオフィシャルサイトは、偽造絵画判定クイズ、絵画窃盗に関する専門ページなどもあり楽しめる設定。QuickTimeによる予告編ページでは、定番の56K用のほか、ISDNやT1用など、接続環境に応じた予告編もある。ほかに、映画のシーンをベースに画像の大きさを選択できる種類豊富なデスクトップピクチャーをダウンロードできるページや、絵画や芸術の知識に関する専門ページなど、ハイセンスで、ユーザーの環境に対応したサイトとなっている。

オフィシャルサイト

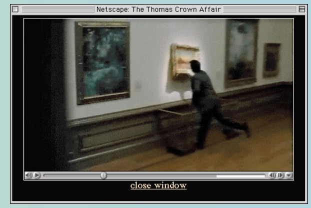
http://www.mgm.com/thethomascrownaffair/



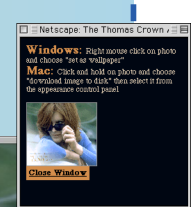
マックス桐島（まっくす きりしま） http://www.saizensen.com/

ハリウッドの若手日本人プロデューサー。これまで8作品をプロデュース。現在、『Easy Rider2』の製作準備のほか、CBSとの提携によるインターネット用映画のプロデュースなどを手掛けている



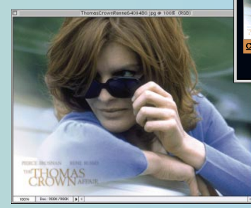


接続環境に応じて楽しめる予告編





主要キャストの登場シーンを見ることができるページも



640×480、832×624、1024×768Pixelと、モニターサイズに合わせたデスクトップピクチャーがダウンロードできる

the Net
Check the Artist
Vol.4

影山亜紀子（かげやま あきこ）
世界をまたにかける追っかけ。『ルーディーズ・クラブ』など音楽誌のライターとしても活躍

Jimi Hendrix

オフィシャルサイト

http://www.bffweb.com/



没後30周年にはちょいと早いけど、この号の発売日が命日だし、もうすぐお彼岸って事でお墓参りっていうのはいかが？ってことで、今月はジミ・ヘンドリックスだ。ちまたじゃ墓堀り人夫と呼ばれるほど、いろんなミュージシャンの墓巡りをしている私が案内しちゃおう。

有名人のお墓の場所を探したいなら、その名もFIND A GRAVEへ。ここは、人名、墓地名はもちろん、命日でも検索できるうえ、墓地の住所やお墓の写真まで見ることができる。墓堀り人夫の異名を取る私には、なくてはならないページだな。でも、できればこれ以上、ここのリストにお気に入りのミュージシャンの名前が増えて欲しくはないけどね。

ジミ・ヘンのお墓は、ワシントンの空港からシアトル市内に向かう途中のレントンにある。映画『シングルス』で、マット・ディロンが寝そべってるあのお墓なのよ。詳しい場所はMapquest（http://www.mapquest.com/）で調べてね。

参考までに、命日じゃなく誕生日だったらFAMOUS BIRTH DAYS（http://www.famousbirthdays.com/）で調べられるぞ。だからどうだといわれそうだけど、私はディカプリオと同じ日だ。

さて、ジミ・ヘンに話を戻そう。ジミ・ヘンといえばやはりウッドストック。これはオフィシャルページ（http://www.woodstock.com /）を見てね。オフィシャルじゃないけどWOODSTOCK69のページは、出演者のセットリストや演奏時間、そのライブが何のアルバムに収録されているかまで出ているので便利よ。

もちろん、ジミ・ヘン単独のオフィシャルページもちゃんとあって、情報がまめにアップデイトされてる。最近発売されたリマスターのCDやビデオの情報もいち早く載ってるからね。ほかにもあるけど、いかんせん更新されてないところが多いんだ。その中では、DIGITAL VOODOOがいろんなところからクールサイトとして選ばれているんでお薦めだな。ちなみに、このページの製作者がオフィシャルページも 担当する事になったらしい。好きでやり続ければ、いつかはあなたも!?

最後にTHE GODS OF MUSICを紹介しておこう。ここではいろんなミュージシャンの写真が見れる。もちろん、ジミのカッコいい写真もてんこ盛りよ。普段、聴かない人も命日ぐらいは酒を片手にこれらのページを見て、ジミのカッコ良さを再確認して欲しいな。

DIGITAL VOODOO

http://www.lionsgate.com/music/hendrix/



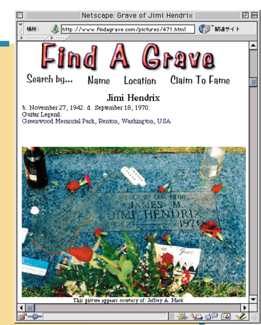
THE GODS OF MUSIC

http://www.marshallphoto.com/



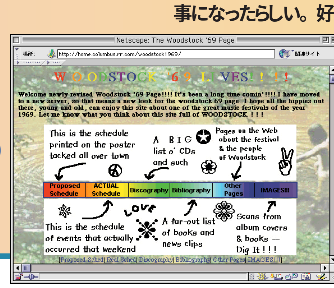
FIND A GRAVE

http://www.findagrave.com



WOODSTOCK69

http://home.columbus.rr.com/woodstock1969/



GAME NOW

Train Simulator
DVD-ROM 南フランス

定番運転シミュレーターのDVD-ROM版登場

音楽館、ポニーキャニオン（03-5521-8021）／8,800円／http://www.ponycanyon.co.jp/

DVD-ROM版には、「オープニング」「エンディング」「ニースの花市場」のスペシャル映像を収録したDVDビデオが用意されている。「ニースの花市場」の映像では、一部インタラクティブな操作が可能になっている





CD-ROM版に比べ、走行時の映像が約35%大きくなっている。本格的な操作感を味わいたいという人には、マスコンの購入がお薦め

「How to drive」のセクションでは、本物の運転手の操作を見ることができる



定番運転シミュレーターにDVD-ROM版が登場。CD-ROM版に比べ、ムービーが強化されている。

「Train Simulator DVD-ROM 南フランス」は、先に2枚組のCD-ROMとして発売されていた「Train Simurator南フランス」のDVD版だ。カンヌ～ニース～モンテカルロ～マントンと国際的な景勝地を列車を運転しながら旅をする。表示される画像や列車を運転し試験をパスするというゲーム内容に関しては、CD-ROM版と変わりがないが、CD-ROM版に比べてゲーム時の走行映像が35%も大きくなって、見やすくなっている。これによって、臨場感も増している。ディスクも1枚にまとめられているので、CD-ROM版（2枚組）のようなディスク入れ替えの煩わしさからも解放される。また、Windowsにも対応しており、このDVD版が1本あればMacとWindowsの両方でゲームを楽しむことができ、価格もCD-ROM版と同じ8,800円なので、DVD-ROMドライブが搭載されているマシンのユーザーならば、DVD-ROM版のほうが何かとお得だ。

加えて、ゲームの「オープニング」「エンディング」、駅の観光スポットで紹介される「ニース駅付近の散策」の3種類の映像のスペシャルバージョンがDVDビデオとして収録されている。これはDVD-ROM版だけのオマケだ。この映像は、DVD-ROMを挿入し、Apple DVD Playerを起動すれば、自動的に再生される。フルスクリーンモードでも楽しむことができ、迫力も満点だ。とくに「ニース駅付近の散策」のDVDビデオは、一部インタラクティブな操作も行なえるようになっている。南フランス旅行のちょっとしたシミュレーションにも役立ちそうだ。（門　泰伸）

プリンセスメーカーQ

人気シリーズの番外編クイズゲーム

ナインライブス（0422-60-7057）／5,800円／http://www.ninelives.co.jp/



クイズは4択で、制限時間以内に答えを選択するだけ。ただし、問題はかなり難しいものが多い



魔王の右腕と評される魔界の貴族。だけどどこかで見たことのあるような……



時空の扉の向こうに見える世界は？　この謎は次の「プリンセスメーカー4」に引き継がれていく

人気シリーズの最新作がクイズゲームになって登場。クイズに答えて、試練を乗り越えていくのだ！

プリンセスメーカーは、発売以来さまざまな機種に移植された、続編も2、3と発売されている人気育成シミュレーションゲームである。そのプリンセスメーカーシリーズの最新作がこの「プリンセスメーカーQ」だ。ただし本編とは異なり外伝的な位置づけの今回は、なんとクイズゲームとして登場だ。

外伝とはいっても、この作品はいままでのプリンセスメーカーの世界と同じ世界を舞台にしており、「プリンセスメーカー2」に出てきた“あのキャラ”も登場している。また、現在開発中の「プリンセスメーカー4」のプロローグとなるストーリイとなっているとのことで、ますます気になるところ。

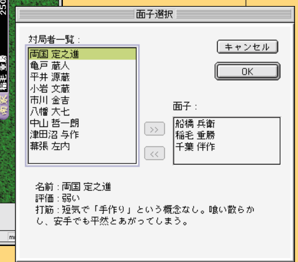
物語の舞台は天界、魔界、妖精界、星幽界、人間界の5界からなりたつ世界。永きにわたって保ってきた調和が、いたるところで亀裂の兆しを見せていた。そんななか、人間界を統べる者と、彼ら王位継承者との婚姻を望むものに科せられた義務「四界の試練」に、挑戦しようとするひとりの少女がいた……。

プレイヤーは、この少女カレンとして、さまざまな試練（クイズ）に挑んでいくことになる。クイズに答えていき、制限時間内にノルマを達成できれば、次のステージに進めるシステムだ。

プリンセスメーカーファンにも、そうでない人にも、手軽に遊べる1本だ。（長野真教）



コンピューター相手ならヒントを聞くこともできる



弱いメンツ相手ではテンパイ即リーチの猿モードだが、最強のメンツは人間並みでかなり強い

PINK GEAR 2

石丸雅己の不思議な世界を楽しむ！

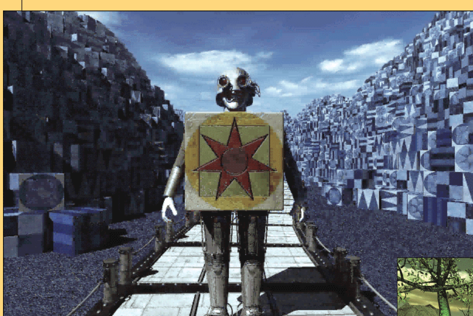
東芝EMI（03-5512-8660）／8,800円／http://www.toshiba-emi.co.jp/

前作ではアンハッピーエンドで終わった不思議な物語の解決編。石丸雅己の不思議なCG世界を楽しめる。

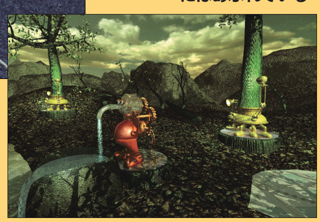
前作では、この玩具世界に捕らわれてしまった主人公だが、今回はその中で自我が目覚めるところから始まる。今回は解決編のためか、脱出のスリルとこの世界の謎を解決することを楽しむようになっている。独特の世界観が特徴的なこのゲームには、前作のような謎解き中心より、今回のストリーテラーな作りのかたのほうが合っているかもしれない。

ゲーム中の操作はマウスだけ。進行方向をクリックすると、次のポイントに移動する。アイテムなどが必要な場合には機能アイコンが画面下に出現する。だから操作に悩むことなく謎解きのみに専念できる。

ただし、その場でのイベントはすべて起こさないと話が進まない。ひとつの謎を解き、次のエリアに進むパターンなので、変化したところをはっきりさせるために、メモをとりながら進めるといい。（宮本高志）



自分も世界の一部だったようだが、なぜか歩き回れるようになる



前作同様、不思議なものがこの世界にはあふれている



アイテムはクリックすることでとれる。使える場所に来れば自動的に使用可能になる

AI麻雀2000 for Macintosh

本物指向の麻雀ソフトの最新最強版

アイフォー（03-5436-7850）／9,800円／http://www.ifour.co.jp/

けっこう強いメンツ揃いだったAI麻雀がさらに強く、機能アップして帰ってきた。

現在、麻雀を覚える最もよい方法は麻雀ソフトだという。個人的には人間相手に鍛えた打ち手でなければ、ガードが甘くいいカモになってしまうと思っているが、麻雀ソフト自体は格段に強くなっている。

AI麻雀2000の打ち手の強さも麻雀ソフトのなかではかなり強い。

通信対戦で人間2人、コンピューターの打ち手2人で打ってみたが、今まではコンピューターの打ち手はリーチに対するガードが甘く、人間はひたすら即リーチでコンピューターの打ち手が振り込むのを待つだけでよかったが、打ち回しに粘りを見せるので、よりリアルな卓を囲めるようになった。

また、初心者向けに麻雀の基本を学べるような機能が増えた。たとえばヒント機能。初心者が一番迷うのは打ち回しだが、この機能を使えば、上がりへ進みつつ、切るべき牌を教えてくれる。また、点数計算もバッチリだ。

通信対戦も機能強化され、人間の打ち手が中座するときも、コンピューターの打ち手を代打ちとして指名ができ、ゲーム自体をやめる必要がなくなった。

さまざまな機能が強化されたこのソフト、誰にも知られずに麻雀が強くなりたいと思った場合には、じゅうぶん役に立つので、初心者には特にお薦めだろう。（宮本高志）

運転道楽2 関西空港線

電車ゲームの快進撃は止まらない!?

JR西日本商事（06-6885-1192）／5,400円／http://WWW.coreweb.or.jp/~shop/JR-W/

「運転道楽2 関西空港線」は、JR西日本が自らプロデュースするトレインシミュレーション第2弾。

今回の運転道楽2では、関西空港線「223系」と「はるか」の運転体験ができる。さすがに自社でプロデュースしているだけあって、細かいところまで造りこまれている。まず、実際の運転手と同じ手順で確認作業を行なわなければ、発車ができないようになっている。また、車内に流れるアナウンスは、実際にはるかに勤務している現役女性車掌の声でアナウンスされている。やはりこのあたりは、自社制作ならではというところだ。

運転道楽2の新しい試みとして、日根野駅で「紀州路快速」との連結作業を体験したり、はるかで大阪環状線や梅田貨物線を走行することもできる。

付録として、2つの車両登場当時の限定非売品パンフレットを、電子パンフレットとしてPDFで収録している。（長野真教）



限定非買品だった当時のはるかのパンフレット。今、見られるのはこのソフトだけかも



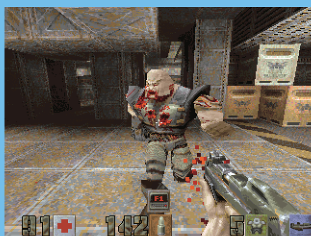
関西国際空港と本土を結ぶ長い鉄橋は、直線が続き操作も楽なため初心者でもそう快に運転できる

●秋の洋ゲー新作レビュー● 宮本高志

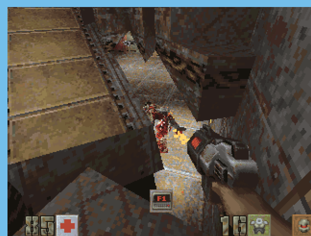
QUAKE II

一人称シューティングの名作シリーズの第2弾！

Activision／49ドル／http://www.activision.com/



ピストルでは止まらない敵には、より強力な武器を選ぶ必要がある



隙間から狙撃。撃ち合いを避けないと最後まで生き残れない

ゲームバランスのいい一人称シューティングの名作QUAKE IIが、Macに移植された。

QUAKE IIは、多彩な敵と特徴的な武器を採用し、描画の面でも、初代QUAKEに比べて格段の進歩をとげた一人称シューティングの名作だ。

崩壊した宇宙基地を舞台にしたシングルゲームは、適度な難度で楽しめる。もちろん対戦ゲームも熱い。

対戦ゲームで、Mac標準の1ボタンマウス、キーボードでは、3ボタンマウス＋ジョイスティックなど両手をフルに使う人には太刀打ちできない。マルチプレイを楽しむには、少なくともジョイスティックは必要かも。

最新作QUAKE IIIの発売も遠くないが、QUAKE II自体もやりごたえのある熱いゲームだ。

Age of Empires

文明を進化させるリアルタイムストラテジー

MacSoft／49.99ドル（直販）／http://www.wizworks.com/macsoft/

Microsoftのベストセラー、リアルタイムストラテジーゲームのMac版がようやく登場！

Age of Empiresは古代を舞台にしたリアルタイム歴史シミュレーションだ。自国の文明を石器から青銅、鉄器時代へと進化させる。

国力＝食料生産も、石器時代では狩りや木の実などの採集だが、文明を進歩させ、耕作、灌漑技術を開発すると、どんどん生産性が上がる。余った生産力が強い軍隊を作るわけだが、実は攻撃の質、量と同じくらい、タイミングが重要なのだ。また、選択する国によって、ユニットや強さに違いがあり、いつも同じパターンでは勝てない深さを持っているので、いつまでも飽きさせない。

しかし、一人より対戦ゲームがおもしろい。Mac同士でしか対戦できないので、Windowsの熟練ゲーマーもいないわけで、ぜひとも見知らぬ人との対戦を楽しんでほしい。



生きているものはワニや象まで食料にする



禿げ山になってしまったら開墾だ。守備のための塔や城壁を忘れずに

Skydive!

石のように降下し、蝶のように舞う！

Electronic Arts／19.95ドル（直販）／http://www.ea.com/



いろいろな技を出して、得点加算。宙返りにはちょっとしたコツが必要だ



着陸はターゲットを目指して。中央に着陸すれば高得点だ

スカイダイビング、あの高さから落ちるのは怖いけど、その楽しみをちょっとだけ味わいませんか？

スカイダイビングなんて、物好きが好きこのんで落ちるだけと思っていた。でもこのソフトでその見かたは180度変わった。落ちかたにも、技と見せ場があるのだ。

ゲームの操作は、ほぼマウスだけ。ボタンの押し／離しで、両手両足を広げてブレーキ、ぴったり体にくっつけて加速と落下速度を調節し、左右上下の動きで、体の向きを方向転換する。たったこれだけ。

しかし、これだけでさまざま技が可能なのだ。最初は宙返りだけも一苦労。まず急降下して、ブレーキをかけ、マウスを上下に動かして……。技が決まったときの達成感たるや、苦労の甲斐がある。もちろん高度な技には、それに見合った高得点がもらえる。

地面が迫ってきたら、パラシュートを開こう。間に合わなかったら、地面にカトゥーンのような穴があくのはご愛敬。ちゃんと目標近くに着陸すればまたまた高得点。

このゲームでスカイダイビングの奥深さに目から鱗が落ちるはず。飛行機から飛び降りられない人にも、絶対お薦めだ。

Redneck Rampage

エイリアンvs田舎の酔っぱらいおやじ

Logicware／http://www.logicware.com/



ダイナマイトでガソリンスタンド爆破。隠し部屋に入るために、派手な方法も必要だ

村にやってきた宇宙人から、うちのブタと鶏を守りきれるか。でも主人公はただの酔っぱらいだ！

このゲーム、QUAKEとシステムは（キー操作も）ほぼ同じ、倒す相手もミュータントや宇宙人相手だといえば、ありきたりのゲームと聞こえるかもしれない。でも設定がまったく違う。倒すべき宇宙人は、見た目は酔っぱらいやジャンキー、そして主人公はそれに輪をかけて弱そうな、かなり酒に飲まれたおっさんである。しかも、ビール、ウイスキー、密造酒を飲むキーが、それぞれ用意され、完全な酒飲み仕様だ。



異星人（?）発見。主人公は撃たれ弱いので、物陰から攻撃するのが生き残るための基本

主人公は飲めば飲むほど体力は回復するのだが、度が過ぎると酔っぱらってまともに歩けなくなり、攻撃なんて場合ではなくなる。最後にはまっすぐ立っていられないのだ（実際の画面も傾く芸の細かさ）。それでも走り回ると胃の中の物が出てしまうが、そうすると酔いも醒めていくのがリアルというか何というか…。

武器もバールやショットガン、ダイナマイトなど、アメリカの農家の納屋にありそうなものから、回転鋸が飛び出す物騒な銃までそろっており、雰囲気はイイ感じだ。アメリカティストのわかる人、「オースティンパワーズ」で大笑いした人なら必ずツボにはまるに違いない。

ラショウのゲームミイラとり

ラショウ
（イタチョコシステム）

その拾参 知力90のチョウヒに明日はあるか？ …ないよね？

史実を忠実に再現するためか、はたまた「もしも」のコーナーをやってみたいのかわからなくなり、最後まで整然と持ちこたえられない。計画が狂うのだ。これほどの才能を持ちながら、なぜ私は毎月の家賃に苦しむのか、病巣はこのへんにあるのではないか？ 私は自分探究の旅あるいはただの遊びに今夜も乗りだすのだ。

ちょっと埃のついたケースから「三国志リターンズ」を取り出し、プレイした。私の初志としては史実を再現しようと思っていたはずだ。私のリュウビ、カンウ、チョウヒは桃園で義兄弟の契りを交わし、さっそうと中原を疾駆していったのだ。

初期状態はそうである。どの武将も史実どおりに配置され、歴史を辿ってみたくなるのが人情である。それがいつしか能力重視となり、逸脱してしまう。私はこれを経験的に知っていた。今回は史実から逸れないと固く心に決め、慎重にゲームを進めたのであった。

と、ところがよりによってあのカンウが！ 攻め込まれて死んでしまったのである。千人しか兵をつけなかった私にも非はある。（ほとんどそのせいでは？）無謀に突撃を試みてみた私にも非はある。（そのせい、そのせい！） しかし、大なる非はソウソウなのである。ソウソウがコウメイを雇うか普通？ そのコウメイがカンウに火計を放つか普通？ 火ィつくかぁ？ 普通つくかぁ！？



やっぱり無理なんだ。無理なんだよ！ 人間を数値にしちゃイケナイんだよォォォォ！

すみません少々取り乱しました。一執筆者として浅慮な発言お許し下さい。火ィつくかぁ？ あーん？

……さて、私は若干の方針変更を余儀なくされた。軍師カクを雇い、チョウヒに書物を与え続けた。史実？ 史実が何だというのか？ そんな甘ちゃんではゲームに舐められてしまうのだ。ペロっとな！

いつしか、チョウヒは知力90となり、火計はおいそれとは利かなくなった。はは、まいったかゲーム！ しかし、私の胸はポッカリと穴が…。あう、どこか空しい。埋まったのは原稿だけであった。グスン、でもちょっとよかった…。（つづく）

GameOnline CD-ROM

Utopia●
Gilles Esposito-Farese／フリーウェア
/info-mac/game/arc/
反射神経型色識別ボードゲーム。対になっていない色のマス目を素早く見つけだす。ボードサイズや難易度など多彩なオプション。

Dragon Clash●
Dragon Software／シェアウェア（20ドル）
http://www.viper.net.au/~yodashut/
個性的な12人のファンタジーキャラによる格闘アーケード。多重スクロールと各種特種効果が目を引く，海外アニメ風の綺麗な画面。

Psion Boy 2.01●
Doug Kavanagh／フリーウェア
http://www.execulink.com/~kava/
風変わりな2Dロールプレイングアーケード。催眠術で敵を操りながらトリッキーな迷宮を探索する。ネット対戦にも対応。

海外Macintoshゲーム事情　第15回

知られざるMac 3Dゲームの世界

COLUMN

桑原弘詩

Macの3Dゲームというと移植ゲームばかりが話題になっているが，Nanosaurなどシェアウェア系を中心にMac用に作られた傑作も多い。今回はこれらMac独自の3Dゲームをいくつか紹介しよう。

Cloudz●空中バウンドによる新感覚の3Dアクションアーケード。Mac専用超高速3DエンジンのScreaming Cabalaを採用し，ダイナミックなプレイを実現。開発はJudah Software（http://home.pacifier.com/~winiecki/）。

Nightwings●Screaming Cabalaの開発者Andrew Meggs氏（http://www.antennahead.com/nightwings/）による2Dシューティングアーケード。2Dでありながら3Dエフェクトをふんだんに活用した高品位な画像が特徴。現在同氏はLogicwareに在籍し，Half-Lifeの移植を手掛けている。

Dirt Bike 3D●Brad Quick氏（http://members.aol.com/bradquick/）による有名なMac用モトクロスアーケードの3D版。前作の独特なプレイ感覚や柔軟な対戦モードを踏襲しながら，コーナリングやカメラワークなど3D独特の楽しみを追加。

WaterRace●French Touch Software（http://www.french-touch.net/）が開発中の3Dモーターボートレーシング。3D RAVEに最適化した3Dエンジン、Infinityを採用し，各種エフェクト処理された超美麗グラフィックスを実現。

Maximum Space●Alchemist Consultant（http://www.alc-c.com/）が開発中の3D宇宙シューティング。Mac専用に作られたソフト／ハード両対応3Dエンジンにより美しい画像を高速に描画する。

確かに移植ゲームの中にも優れた3Dゲームは多いが，発売時期や性能などで不利になるのは避けられない。その点Mac独自の3DゲームならMacの特性に合った処理で快適にプレイでき，しかも移植ゲームには見られない独創的なゲームが多い。また，これら優れたMac用3Dゲームが，Macゲーム全体のレベル向上に貢献している点にも注目したい。



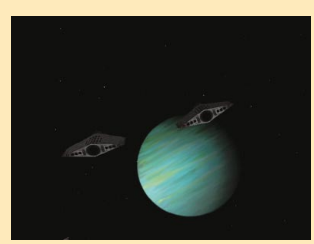
Nightwingsの開発中画面。水面や爆炎の表現に3D技術をふんだんに活用している



WaterRaceの開発中画面。水面の表現力は3D RAVEの独壇場である



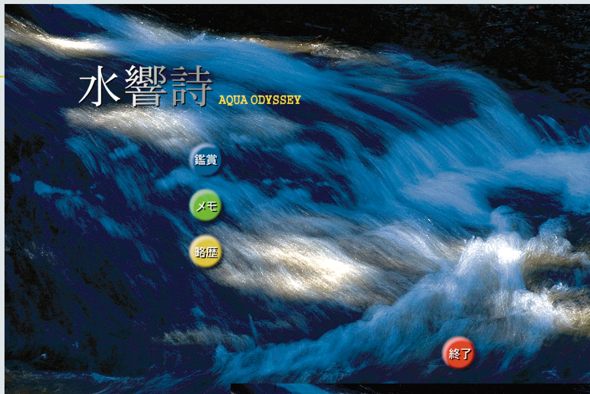
有名なモトクロスアーケードの3D版として注目のDirt Bike 3D



Maximum Spaceの開発中画面。精密な画像でありながら，動きは極めてスムーズ

CD-ROM REVIEW

文●宮澤誉樹

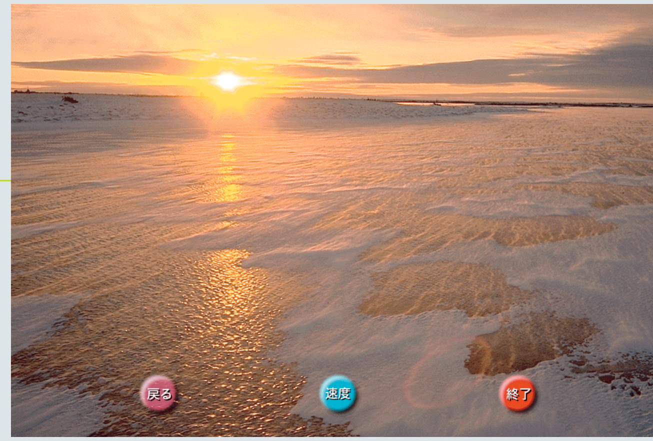


メニューは至ってシンプル



メモではそれぞれの写真に対する解説が表示される

速度を調節してメニューボタンを隠せばすてきなインテリアになる






©1999 Shin YOSHINO/G.I.P.Tokyo

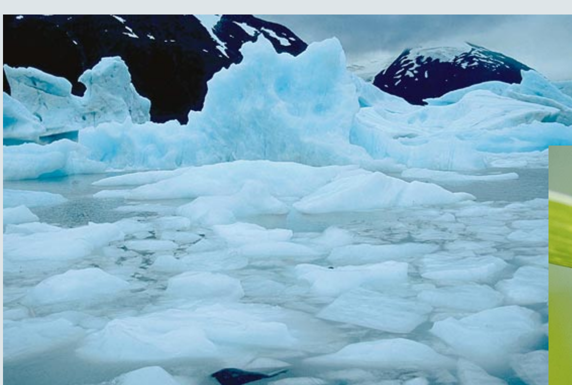
水響詩

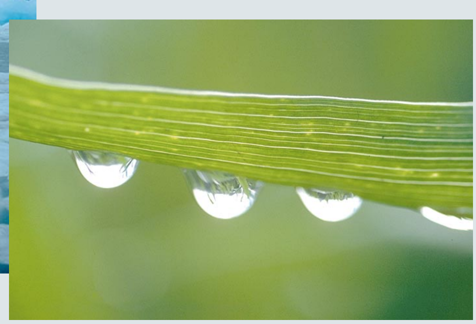
水をテーマにした150枚のオアシス。吉野信の作品がデスクトップを飾る

（株）メディアカイト／TEL：03-5449-3181／7,800円／Mac & Win

野生動物や自然写真で有名な吉野信。彼の水に関する150枚の作品を集めたのが「水響詩」だ。デスクトップオアシスシリーズと名付けられるだけあって操作は簡単。起動すると「鑑賞」「メモ」「略歴」「終了」の4つのコマンドだけ。「鑑賞」はスライドショーで写真を鑑賞する。「メモ」はそれぞれの写真の解説。「略歴」は吉野の略歴。鑑賞方も150枚の写真を前から、後ろから、ランダムの3種類の方法と、各写真の表示時間を設定するだけ。後は自動的にデスクトップに美しい写真が表示される。1024×768ピクセルと640×480ピクセルの2パターンから自分のマシンにあったものを選択できる。まるでデスクトップで写真展が行われているようだ。マウスの位置ですぐにメニュー表示されるので起動や終了にもストレスがない。もちろん気に入った写真は壁紙としても使用できる。欲を言えばBGMに自然の水音なんかが入っていると、より風情がでるように思う。

状況によって形状の変わる水。収録された150点の写真はそのあらゆる姿を写し出している。自然現象である雨や雪、氷。木の葉に滴として集まり、川に流れ落ち、滝や池を経て海に至るまでの姿。自然界で動物達に摂取されたり、動物達を癒すさま……。庭先や道ばたの雑草で繰り広げられる光景から、日本各地の名所、世界中に至るまで広範囲で撮影された作品群。どの写真も今にも動き出しそうな、その光景の中にいるような錯覚を起こさせる活力のある写真ばかりだ。まさに、デスクトップオアシスと呼ぶにふさわしい写真で、見る者を癒す効果は高い。じっと座って鑑賞しても飽きないが、店内のディスプレイなどに使用するのもいいかもしれない。

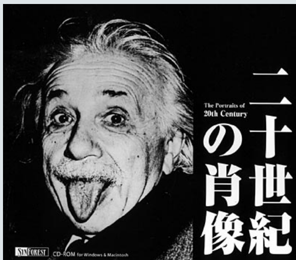



雨、氷、雪などさまざまに姿を変える水の瞬間が写し出されている

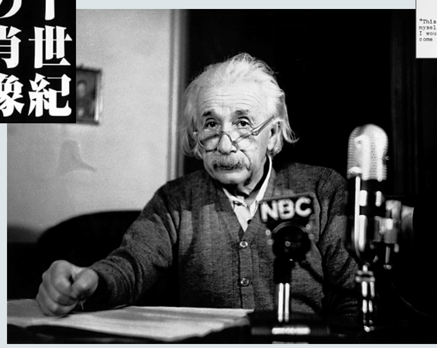
二十世紀の肖像

230点の写真が物語る、去りゆく二十世紀を振り返ろう

（株）シンフォレスト／03-3440-6108／4,900円／Mac & Win



パッケージ写真



アインシュタインは20世紀を代表する偉人の顔だ

こちらは「アンネの日記」を書いた少女、アンネ・フランクリン





記憶に新しい悲劇の最後を遂げたプリンセスダイアナ

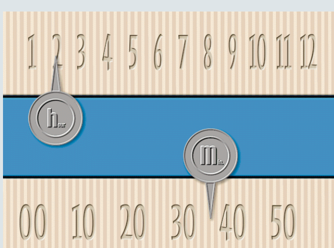
美空ひばりや石原裕次郎、長島茂雄の写真が収録されているなど、やや日本に偏った選択ではあるが、20世紀を代表する人物100人の貴重な写真とプロフィールで綴る「二十世紀の肖像」。メインは今世紀に起きた戦争、大事件、災害など約30枚の写真を含むエフェクティブスライドショー。そのほか「文化・科学・宗教」「政治・経済」「スポーツ」「芸能」「開拓者・その他」の5ジャンルに分かれたスライドショーもある。国内初公開写真を含む約230点の写真が20世紀を雄弁に物語る。検索は50音順、生年月日順、没年月日順の3つで、可能でさまざまな角度から各人物のデータにアクセスできる。主立った事件と収録100人の関わった事件をわかりやすくまとめた年表、生没年や略歴をまとめた人物データベースも付いている。

BGMも充実していて「エデンの東」「風に吹かれて」「この素晴らしい世界」「サウンドオブサイレンス」「イマジン」「戦場のメリークリスマス」「上を向いて歩こう」の7曲が使われている。1901年のフロイトの「夢判断」発表から昨年のマグワイアのホームラン新記録まで多彩な内容は今世紀を振り返るだけでなく、永久保存版としての価値も高い。

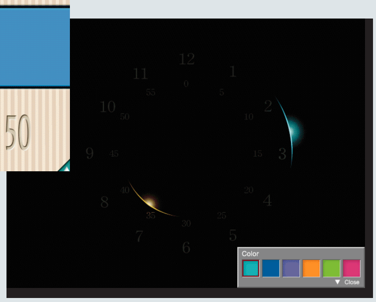
Cami

iMac用インテリアCD-ROM

（株）ザックス・エンターテインメント／03-5468-5071／1,500円／Mac



Clockにはアーティスティックな時計が7種類。本体のカラーにあわせて時計の色も変えられる





時計の別バージョン

パソコンは本来仕事や趣味で向かい合って使って初めて機能を活用できるものだが、実際に使用する時間は限られている。そこで、iMacを未使用時にもインテリアとして使えるようにするためのソフトがCami。「NatureGallery」「LittleForest」「Clock」の3種類のツールが基本になっている。「NatureGallery」には滝や高原、海といった5種類のさわやかな景色のムービーや写真、そして音楽が収録されている。「Little Forest」はコテージの窓から見える景色を再現。時折小鳥が遊びに来ては、さまざまな鳴き声を聞かせてくれる。「Clock」は、iMacにあわせた6種類の色でコーディネートできる7種類の時計。

「Cami」は、iMacを置いておくだけのインテリアからデジタルインテリアへ変身させる、いわば、積極的なスクリーンセーバー。もちろんiMac以外でも使えるが、やっぱりiMacだからこそ、ディスプレイとしても使いたくなるユーザーのためのCD-ROMだ。



NatureGalleryは5種類のムービーや写真と音楽で演出

i & imac

＜その4＞

超アナログな旅の続いたこの夏の私と、猫なのである

いかん、いかん、私という人はなんて意志が弱いのだろう。

私はチョコレートが大好き。頭が疲れてきたりすると、ポケットからチョコレートを取り出してがじっとするのが一番の薬なのである。

なのに、だ。この頃、こいつを食べると必ず、そう、必ずおでこやほっぺたにでっかい吹き出物ができる。ぶちっととんがって、しばらく治らない。で、今私のiMacの横にはなぜかチョコレートの残骸が……。だって、夏は何だか疲れるんだもんな、頭が。

そして、私の横には、こちらも意志なんてこれっぽっちもないような猫が一匹。こいつは相変わらず私の仕事の邪魔ばかりしている。猫ってどうしてこうもマックが好きなのかね。

中にはケーブルをかみ切ってしまう猫もいるらしい。文字通りマウスと遊んだり。

で、私と猫は連日拳を作ってファイトの日々だが、この連載をするようになってから、たくさんメールが届くようになった。猫が好きな人が多いみたいだね。

猫が近所のおばさんに毒殺されてしまった、と書いて送ってくれた人のメールには私も涙ぐんだ。世の中には心ない人がいるよね。



Photo1

そして、メールがきっかけでお友達になったのは、写真のチェリストの溝口肇さんである（Photo1）。素敵だよね～、貴公子って感じ。溝口さんもマックのパワーユーザーで、猫も飼っている、らしい。世界の車窓から、などの音楽を担当してらっしゃるので、ご存じの方も多いでしょ？ うちのマネージャーのコマッチィは、元々彼のCDを持っており、大喜びであった。この連載のおかげですね。で、一緒にパチリ、のつもりがボケボケなのはなぜ？

この後、貴公子はアメリカへの旅に出かけられたが、私は親友の飛田和緒さんと突然、札幌に里帰りした。父親の誕生日と重なったので、ちょっと親孝行できたかな？ 私と親父は、この十年以上常にスリリングな関係を保っており、これまで何度大喧嘩をしたかしれないのである。お正月に家から追い出され、私はホテルでクッキーをかじっていたこともある。だが今回は可愛い和緒さんが一緒。親父も機嫌がよかったね。で、母も含め四人で一緒に小樽へ行った。ウニやイカをさんざん食べて、運河沿いで父の誕生日記念の似顔絵を描いてもらい、海猫屋というカフェでコーヒーを飲んだ。



Photo2

似顔絵を描いてもらっていたら、和緒さんが、

「やだ志穂さん、こうしてみるとお父さんにそっくり！」

といいだし、

「そんなバカな！」

と私はいい、面白いので父の帽子と眼鏡をかぶって似顔絵と並んでみたら本当にクリソツ！ であった（Photo2）。アハハー、で、この写真がin 海猫屋。作家の村松友視さんが、ここを舞台に長編小説を書いているよね。



Photo3

小樽では、帰りに海を見下ろす丘の上に登った。小林多喜二の文学碑があって、立ち寄ってみた（Photo3）。すると、周囲に急に靄が立ちこめてきて、多喜二に叱られているみたいな気になった。私も、ちゃんと書かなきゃいけませんね、なんてつい思った夜。文学碑の文字が読めるようにと、親父が百円ライターで明かりを作ってくれた。なんだか今回は仲よしだったな。

さて、そんな私はついに買ったぞ、パワーブックG3。ひぇい。かっこいいよー。今回はコマッチィではなく、ロックしている友達にセットアップを一挙に頼んだところ、立ち上げるたびにローリングストーンズの<She's a Rainbow>が流れてきて

谷村志穂（たにむら　しほ）…作家。最新刊に、『おやすみなさい、と彼が言う』（世界文化社刊）がある。Macは3年前から使い始め、現在はiMacを愛用している。ホームページ「HOUSE」（http://www.age.ne.jp/x/shiho/house/）では、谷村さん自ら掲示板にメッセージを寄せることもあるので、ファンは必見。

しまう。画面にはどっかーんとひまわりが咲いていて、こんなんじゃ、また小林多喜二に叱られそうなのである。というのは真っ赤な嘘で、マックはこうしてポップに使いなさい、といういい見本をもらった感じ。楽しんでいます。

そんなパワーブックG3にももちろん、うちの猫はのっかってみるわけである。こいつは本当にバカだ。

パワーブックG3がやってきた日にいきなりその上に乗って、寝ようとしたので、

「ふざけるな、チャイ!」

と私は怒り心頭だったのに、なぜかキャメディアを取りに行っていたとは自分でも驚きであった。で、撮ろうとすると、猫はするりと降りる。また乗る。降りる。憎らしさも限界に来て、猫の脇腹を抱えてえいっと放り投げたらさすがに乗らなくなった。きっとそもそも乗り心地が悪かったのである。

で、そんなことをしていると、チャイの恋の相手の野良猫ロック(勝手にそう呼んでいる)が窓辺に登場したのであった。こいつはきれいな黒猫で、生まれたときから私は知っている。根性の座った逞しい野良猫だ。

チャイはひたすらロックが来るのを待っているが、ロックは別に去勢したチャイになんて興味がなくて、本当はただ私から餌が欲しいのである。可哀相だね、チャイ。

〈春浅し　虚勢猫ひとり　窓ながむ〉

これは、私が生まれてはじめて参加した句会というもので詠んだ句である。恥ずかしいが、急に思い出したので、書いておこう。

今月の旅はもう一つ、〈遠くへ行きたい〉という旅番組の仕事で福島の会津へ出かけた。

トロッコ列車に乗ったり、小さな茅葺きの駅舎でお茶を飲んだり、のんびり楽しい旅だったよ。

ある駅には、〈ゴロスケ〉って名前の猫が飼われていた。ゴロスケは人懐っこくて、私たちが撮影していると、ロケバスの中に入ってきて、昼寝してしまったんだ。なーんて可愛いんだろうと、私はしばしこの猫と遊んだ。そんなときふっとうちの猫のことが頭をよぎるが、やはり旅先の猫が可愛い。旅先で浮気する男の人の気持ちって、きっとこんな程度なんだろうね。

ゴロスケと上手に遊んでいるのは、ディレクターの森健一さん(Photo4)。〈遠くへ行きたい〉がまだ8ミリの頃からディレクターというのだから、四半世紀担当していることになる。旅先のどんな光景にも似合う人。

一方、他のスタッフはまだ若いでしょ(Photo5)。森さんを囲んで、スケさんカクさん、水戸黄門の旅のようでもある。

俯瞰の写真は、映画村ではないよ。ここも会津(Photo6)。かつて宿場町があった大内宿という村で、茅葺き屋根を復活して皆で守っている。若い人たちが日々、茅葺きの練習をしているのだそうだ。かつてはここ会津の茅葺き職人たちが関東一円の茅を葺いて回っていた。だが今では茅葺きの家などほとんどないので、職人も後継者がいない。今引き継がなければ滅びてしまう文化なのだそうだ。そんなものが日本の中にはたくさんあって、旅をしているといろいろ教えられるけれど、自分では何をしているわけでもなく、ただがんばってください、としかいえない。でも本当にがんばってください。

またいつか、出かけます。

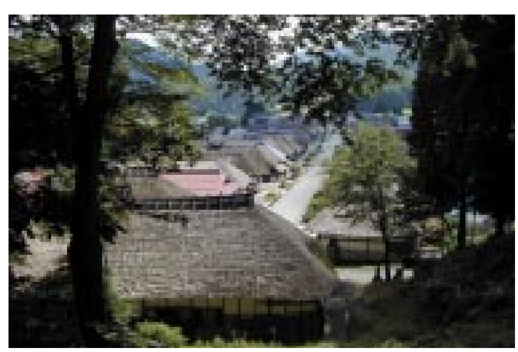
Photo4





Photo5

Photo6



谷村志穂のdigidigi日記

Shiho Tanimura

デザインの第一法則 常識に従うな！

なかなか概論から脱しきれないMMRC だが、いよいよ次号から具体的なテーマを設定して、それに沿ったロボットを作ることにする。そのテーマとは「倒しても起きあがるロボット」。目的とする動作を絞ることで、読んで理解しやすく、バリーエーション開発が容易なメカ、アルゴリズム、デザインを目指すつもりだ。しかし、その前にいくつかのアドバイスを…

ルールに従い、ルールを破る

8月に開催された「お気コン」は、ピンポン玉を運ぶ、いわゆるスプーン競争だった。詳しいルールはMindStorms情報局（http://www.mi-ra-i.com/JinSato/MindStorms/）を見ていただくとして、基本的には図1に示すコースを用意し、受け皿に載せたピンポン玉を、A線からB線の間を5往復させてからバスケット部分に放り込むという競技だ。受け皿はMindStormsの基本セットに2個入っている、目などを作るための造形パーツを流用し、バスケットはRIS基本セットのパッケージの箱を使うことが想定されている。

素直に考えれば、受け皿にピンポン玉を載せた自走車を作り、5往復させたあとでバスケットにそのピンポン玉を放り込めばよいことになる。実際にその方法でロボットを作ってみると、ピンポン玉を落とさずに進行方向を変えることは結構難しく、スピードもなかなか上げられない。

しかしルールを良く読めば、ピンポン玉がA-B間を往復すれば良いのであって、車体はいずれかの位置で止まっていてもいても良いことに気付く。言うなればルールの盲点だ。そこで僕は図2のようなロボット「出前一丁」を作ったのである。これはA-B線の中間地点まで車体を進めた後、ピンポン玉を先端部分に載せたアームを回転させて、ピンポン玉部分のみがA-B間を行き来するようにしたものだ。

しかし上には上がいるもので、同じアーム方式でも、あらかじめスタート前にアームを高速回転させておき、安定したところで走行を開始することでタイムロスをなくしたマシンが現れた。つまりスタート前にはすべてが静止しているという既成概念にとらわれていては、ある程度以上の記録は望めなかったというわけだ。

このことはコンテストに限らず、MindStormsに取り組む際の基本姿勢だといえる。限られた部品でユニークなロボットを作り出すには、常に頭をオープンにして柔軟な思考をすることが必要なのだ。

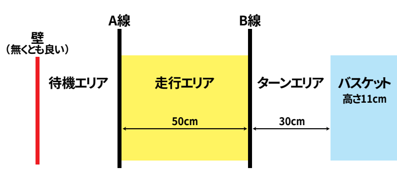




図1●これが「MindStorms情報局」主宰のお気軽コンテスト第3回目「スプーンレース」のコース概念図である。基本的には、ロボットに装着した受け皿に載せたピンポン玉を、A線からB線の間を5往復させてからバスケット部分に放り込むという競技である



図2●スプーンレース用の大谷製作ロボット「出前一丁」。測定結果を事務局に送った時点ではクラス1で2位だったが、忙しさにかまけてその後のアップデートを怠ったため、最終的には43ロボット中12位の記録（16秒）にとどまった。1位は何とたったの2秒である



図3●「出前一丁」のデザインの基本的なポイントは、頑丈なフレーム（A）、RCX自体を重量バランスを取るためのバランサーとして使用（B）、そして大径ゴムタイヤによるショックの吸収（C）にある。RISのパーツのみで作っているため、その配分にも注意が必要だ

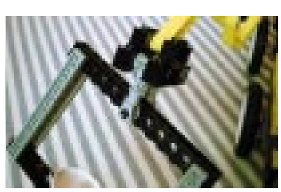


図4●回転アームとピンポン玉の支持枠は前後左右のどの方向からの衝撃も吸収できるように、ユニバーサルジョイント的な継ぎ手を作って接続している。LEGOにはユニバーサルジョイントのパーツもあるが、手持ちの部品だけでも工夫すれば何とかなる

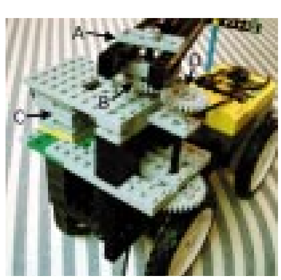


図5●ブロックは、常にでっぱりのある側が上とは限らない。「出前一丁」のアーム（A）では上下が逆さである。それは、ホール付きプレートを24枚歯ギアの穴にはめ込んで固定するためだ（B）。モーター（C）の出力はボディの下側を通って上のギア（D）に伝わる

強い骨格が優れたロボットを生む

通常、ロボット作りは剛性の高いフレームを作るところから始まる。特に競技用のロボットは各部に思わぬ大きな力がかかる可能性があり、強い基本構造を作っておかないと途中で分解しかねない。図3で示すように、フレームはビームの組み合わせで作られることが多い。またRCX（MindStormsの中核になるマイクロコンピュータユニット）もフレームの一部として積極的に利用したい。この場合にはアームの回転による重心移動を抑えるために、RCXを本体の前部に配して重量バランスをとっている。タイヤの選択も重要だ。ゴムタイヤはブレが大きいとして嫌うユーザーも居るが、ここでは僕は大径のゴムタイヤで走行面からのショックを極力吸収することにした。

無い部品は作る

RISはパーツの数自体は多いが、種類的に見ると比較的基本的なもので構成されている。これを補うにはTechnicの部品を流用するのが早道だが、手持ちの部品で工夫してみるのも頭の体操としてお薦めできる。たとえば個人的にはコンテストへは極力RISに含まれる部品だけで挑戦したいので、「出前一丁」の場合にはユニバーサルジョイント（自在継ぎ手）的なものを自作した（図4）。このように代用できるとは限らないが、部品が足りないと嘆く前に、どうすれば別の方法で同じ機構を再現できるかを考えてみよう。

ブロックを裏返しで使うというのも、発想の訓練としてはもちろん、実際のロボット製作時に有効な場合が結構ある。「出前一丁」では、アームのギアへの固定をシンプルに行なうために、アーム部分のブロックを上下逆さの状態で組み上げて利用している。またモーター出力から必要な減速比を得るためのギアボックスのスペースが足りない場合には、その場で処理しようとせず、メカの裏側や反対側を利用すると解決することも多い。ロボットの構造を立体的に考える癖がつけば、より一層面白くなるはずだ。

●大谷和利

ROBOLABを使ってみよう

ここからはソフトウェア担当の魚井が引き継ぐ。まずは付属CD-ROM上のRCX Codeの解説に入るところなのだろうが、これまでも述べてきたようにMac上ではPCエミュレーターを使わない限りそれはできない。そこで今回はMacで（も）使えて、しかもRCX CODEよりも細かな制御も可能なRoboLabを使うことにして、そのセットアップと簡単な入門を行なう。

RoboLabはLEGO社の教育教材部門であるdactaから米国向けに販売されているMac/WinハイブリッドのRCXプログラミング環境である。日本では、本連載に毎回プレゼントをご提供いただいているWiseWeb Tradingから通信販売で購入できる。RoboLabは計測関係では有名なLabViewというシステムの上に構築されている（LabView自体がプログラミング環境でもある）ので、できればMac本体もなるべく高速な方がいいだろう。インストールはきわめて簡単で、CD-ROM上のインストーラーを起動して、インストールするフォルダーを指定するだけである。RIS付属CD-ROMと異なり、インストール後は特にCD-ROMは必要ないのでPowerBookでも大丈夫だ。

ハードウェア的なセットアップは前回と変わりない。接続が完了したら、RCXのアイコンをダブルクリックすると起動する（図2）。まず初めにすることは、RCXへのファームウェアのダウンロードである。そこでADMINISTRATORボタンを押して、管理者画面へ進もう（図3）。

まずIR-Towerを接続しているシリアルポートを選択する。自動設定だとうまくいかないこともあるので、ちゃんと設定した方がよい。USB-シリアルの変換アダプタを使っている場合はプリンタポート（KeySpanのアダプタの場合）にしよう。次にDOWNLOAD FIRMWAREボタンを押してファームウェアをRCXへダウンロードする。問題があると図4のようなエラーダイアログが表示され、どの箇所で問題があるか×印が付くので、その場所を調べてみよう。

無事ダウンロードが終わったら、早速プログラミングに取りかかろう。RoboLabのマニュアルも（英語ではあるが元々教材であるので、かなりわかりやすく書かれている）、手元に置いて参考にしてほしい。

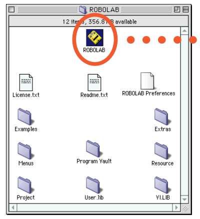

図1●RCXマークのアイコンをダブルクリックするとRaboLabが起動する



図2●RaboLabの起動画面

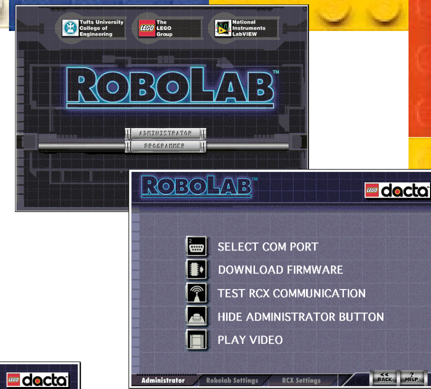


図3●ADMINIST RATORボタンを押して管理者画面へ進もう

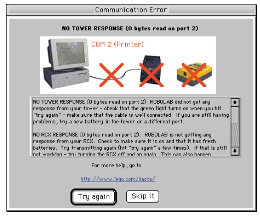


図4●問題があるようだとエラーダイアログが現われ、どの箇所で問題があるか×印が付く

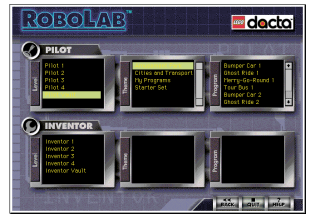


図5●PROGRAMMERボタンを押すと、PILOTとINVENTORという2つのカテゴリが現れる

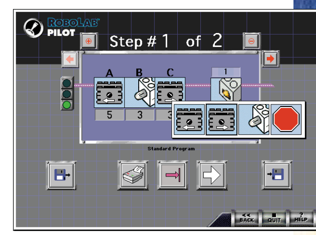


図6●各々のアイコンや数値を押さえると，置き換える候補が表示される

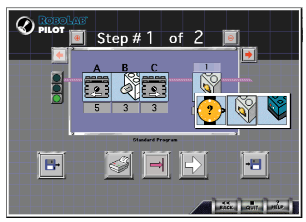


図7●必要なら画面左上の＋ボタンを押せばステップが追加される

ROBOLABでプログラミング

メニュー画面へ戻り、PROGRAMMERボタンを押すと、PILOTとINVENTORという2つのカテゴリーが現れる（図5）。単純にいえばPILOTは初心者、INVENTORは中級者向け環境だ。それぞれでプログラムの書き方も異なる。2つのカテゴリーはさらにおのおのが4つのレベルに分かれていて、少しずつ制限が異なるようになっている。さすがは教育用といった感じだ。

今回はPILOTについて説明するので、まずはPILOTのレベル4（Pilot 4）をダブルクリックしてみよう。アイコンの意味は一目瞭然といえるぐらいだ。モーターのアイコンは回転方向も表わし、下に速度も書かれている。ライト（RoboLabが本来使われるべき教材では発光するユニットがある)も、その光の強さがわかる。各々のアイコンや数値を押さえると、置き換える候補が表示される(図6)。モーターの回転方向を変えたり、停めたり(赤い標識)したいときはそれを選べばよい。

PILOTでは1画面が1ステップとなる。RCXのA、B、Cの各出力端子へ指示したとおりの出力を、画面右側の条件が成立するまで行なうのが1ステップとなる。必要なら画面左上の＋ボタンを押せばステップが追加される（図7）。条件はどれか1つのタッチセンサーのON／OFF、光センサーの値と定数との比較、時間の経過（秒数指定）となる。またプログラム全体を繰り返す場合は、画面下部の紫色の矢印ボタンを押さえることにより、切換えることもできる。さらにRCXへのダウンロードは画面下部の白い矢印ボタンを押せばよい。

ここまでの説明でおわかりかと思うが、PILOTでは直列的なプログラムしか作れないので、かなり制限があると思っていい。ただし、メカの部分で工夫してしまうと、意外とプログラムは単純になることが多いので、これでも十分な場合が多いだろう。

SoftWindows 98は使えるか

最後に、先月積み残してしまったSoftWindows98上で付属CD-ROMを使えるのか?ということについて実験した結果について報告しよう。結局、ムービーなどを見るだけなら可能であるのだが、残念なことにRCXとの通信はシリアルポートの設定をどう変更しても動作しない。

将来的にSoftWindows98のバージョンアップや、CD-ROM上のRCXコントロールソフトウェアであるSpirit.ocxへのパッチで動作する可能性はあるが、現時点ではあきらめざるを得ない。

●魚井宏高



MMRC

まだまだ深いトレーニングセンター

ここで、MMRCメカトロ担当の柴田にバトンタッチさせていただく。前回はMindStormsのCD-ROMに入っているプログラムの中から、「トレーニングセンター」について簡単に紹介し、その中で実際の組立に使うメカトロ部品を取り上げて、それらの機能を解説した。今回は、前回に紹介しきれなかったトレーニングセンターの続きとして、「チャレンジ」と「テストパネル」についてざっと解説しよう。

「チャレンジ」は、オリジナル作成への登竜門

トレーニングセンターの前半では、まずRCX本体に2つのモーターを直付けし、それぞれにタイヤを取り付けて、2輪駆動の自走車を作るところから始めた。次に、タッチセンサー、続いて光りセンサーを取り付け、障害物にぶつかると反転させたり、床に描かれた黒いラインを検出させたりして、簡単なロボットへと発展させていった。

トレーニングセンター自体が提供してくれる試作メニューはこれで終わりなのだが、その後には「チャレンジ」の使い方の紹介が入っている。このチャレンジは、与えられた課題に対して、ユーザーがロボットを作って動作をチェックして自己採点するというものだ。トレーニングセンターとは独立したプログラムなのだが、トレーニングセンターの発展型であり、トレーニングセンターの内容を自習した後に取り組むべき課題なのだ。

チャレンジの内容は、別売りのオプションパーツを購入することによって拡張できるが、基本のシステムだけでも大別して3種類の課題に挑戦することができる。それは「ROBO」「PATHFINDER」「ACROBOT」の3種類だが、さらにその中には難易度の異なる4つの課題が入っている。つまり、合計12種類のチャレンジが用意されているわけだ。

ここでは一例として、『難易度=3』のACROBOTであるACROSCANNERを見てみよう（図1）。この名前の由来は、アクロバチックに回転しながら走行するロボットに、床の明暗を検出するスキャナー機能を加えたというところだろう。

MindStormsに限らず、ロボットを制作する際の重要な要素として、メカ的な設計、ソフトウェアのプログラミング、そしてそれらを統合した動作テスト、調整およびデバッグなどがある。このチャレンジでも、設計、プログラム、テストという3つのステップに分けて作業を進める。まず設計のステップでは、課題の内容とメカ的な設計のヒントなどが与えられる（図2）。2つのモーターを使い、ビープ音を鳴らし、光センサーで一定の色（明暗）を検出すると反転すること、というのが課題だ。

これまでにちゃんとは説明していないが、MindStormsのプログラム環境は、それ自体ブロック工作のような非常にグラフィカルなものだ（図3）。プログラムのステップでは、すでにサンプルプログラムが示されているので、とりあえずこれをそのまま試し、必要に応じてセンサーのしきい値などを調整したりすればよいだろう。しきい値とは、たとえば光センサーの値を読んで、その数値のいくつ以上でどうする、いつく以下なら何をするといった、境界となる値のことだ。既存のプログラムに満足できなければ、もちろん独自に作りなおしてもよい。

メカと組み立てたプログラムができたら、実際に動かしてテストする。ここでは、与えられた課題の1つ1つに対して、その条件を満足しているかを自己採点していく（図4）。完璧な動きなら100点だが、ときどき失敗するようだと50点となり、まったく動作しなければ0点だ。採点結果はログブックに記録しておくことも可能だ。

これらのチャレンジを順にこなしていくことによって、メカ的なものと、ソフトウェアに関するものの両面で、MindStormsを探求するのに不可欠な技能が養われるだろう。

「テストパネル」でセンサーの値を知る

ロボットに思った通りの動きをさせるためには、プログラム的に見て大きく2種類の値が重要になってくる。それはセンサーから読み取った値と、モーターを駆動する時間の値である。前者ではセンサーを読んだ値の意味を判断することで次の動作を決めるわけだし、後者はモーターを駆動あるいは停止させる時間の長さによって、ロボットの動作量が決まってくるからだ。

RCXのプログラミング環境では、プログラム中いつでもテストパネルを引き出して、センサーの値を読んだりモーターを動かす時間を計測したりすることができる（図5）。これはRCXとパソコンが赤外線通信することによって可能となる。RCXを中心に組み立てたロボットを実際の動作環境に置き、さまざまな状態でのセンサーの値がわかれば、その値をプログラムに反映させることができる。

タッチセンサーは押しているかどうかによって0か1、光センサーは受けている光の強さによって0から100までの整数の値を返す。また実際にモーターを動かしてみれば、期待する動作に必要な駆動時間も知ることができるはずだ。

実はセンサーの値は、RCX本体でも確認することが可能だ。本体パネルにある「View」ボタンを押してセンサーを選ぶと、その時々の値をディスプレイに表示する（図6）。何らかの理由でパソコンとの通信が困難な場合には、単独でチェックすることもできるわけだ。

トレーニングセンターの最後のステップでは、このテストパネルの使い方を学習する。これが終われば、トレーニングセンターは卒業だ。この後、先に紹介したチャレンジをこなせば、立派なMindStormsコンストラクターへの切符を手に入れることができるだろう。　●柴田文彦

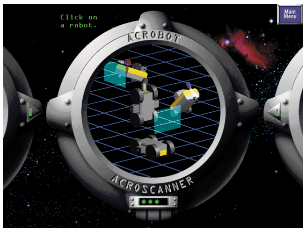


図1●標準のシステムで使用することのできるチャレンジは、３種類のカテゴリに分かれていて、それぞれ４種類の難易度があり、合計12種類だ

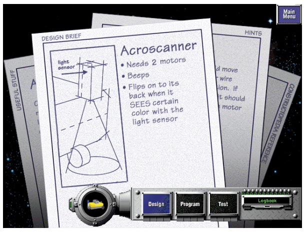


図2●１つのチャレンジを選択すると、まず課題の内容と、メカ的な設計に関するヒントなどが表示される。表示のしかたも非常に凝っている

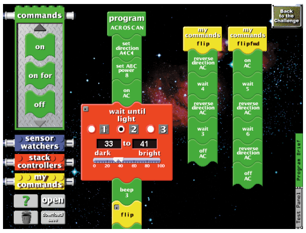


図3●各チャレンジに対しては、あらかじめサンプルプログラムが提供されている。しかし、メカの組み方によっては、このままでうまく動くとは限らない。細かな調整が必要となるだろう

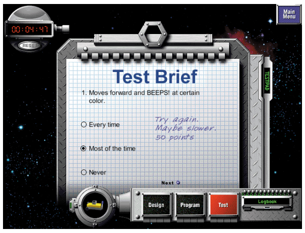


図4●チャレンジに対する解答ができたら、実際に動かしてみて、その動作を自己採点する。難易度にもよるが、採点の条件は複数ある

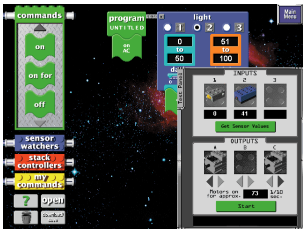


図5●RCXコードのプログラム中は、いつでもテストパネルを引き出して、モータを動かしてみたり、センサーの値を読んだりすることができる。ロボットを動作させる環境で試してみることが重要だ



図6●読みとったセンサーの値は、RCX本体だけでも表示することができる。本体にある「View」ボタンを押して、目的のセンサーを選択するだけでよい

メール対談

Subject:

お気に入りのロボットは？

大谷 和利 To 魚井 宏高 To 柴田 文彦

魚井●最近ではMindStormsで作られたさまざまなロボット達をネット上だけでなく、展示会や、はたまた普通のお店などでも目にする機会があるのですが、今回のメール対談では、今までに見た中で「これはすごい」とか「これは面白い」といった風に、お気に入りのベスト3を各研究員に紹介してもらおうと思います。僕はどうしても「メカ」的に工夫がすごいものに惹かれてしまいます。それはたぶん僕がソフトウェアが専門だからということもあるのだと思います。まず気に入っているのはMindStorms Gallery*1のJoeさんの作品群です。その中でも特に挙げるとすると「エア・カー4号」でしょうか。これは、モーターと空気エンジンのハイブリッドカーであるところでしょうか。空気ポンプの圧力が不足しているときは、コンプレッサーへの動力伝達と車軸への動力伝達が同時に行われ、ポンプの圧力が増してくると両方で車軸を動かすという機構が巧妙に実現されています。お二方のお薦めは何でしょうか?

大谷●まず1つ挙げるとすると、僕はやはり流離人さんの「めだまのおやじ」(http://www.geocities.co.jp/Technopolis/6264/mindstorms/medamanooyaji.html）ですね。基本的にシンプル系のロボットに惹かれるのと、これで二足歩行を実現したところが大きなポイントです。RCXは使われていないので、LEGO Technic系のロボットであるともいえますが、逆にこれをベースに自動制御のものを作ってもよいわけです。しかしモーターを発電機として利用して自分でコントロールするところに妙味もあり、これはこれで完結しているといえるでしょう。大がかりなロボットだと、「うわ〜」と感心はしても、それを自分で再現して楽しむことが難しいですが、「めだまのおやじ」はホームページの写真を見ながら、ちょっと頭をひねると誰でも同じロボットを作ることができ、しかも細かい調整や歩かせるときのコツで実際の走行性能が変わってくるという点も面白いですね。

柴田●たくさんある中から選ぶのはほんとに難しいんですが、割と昔から知られている作品で印象に残っているものを挙げると、Jin Satoさんの「ブラックサイドカー」でしょうか（http://www.mi-ra-i.com/JinSato/MindStorms/mtr/mtr-028.html）。バイク部分のメカもさることながら、RCX本体をサイドカーに見立てた発想がなかなかだと思います。動きは黒い線の上をトレースするという基本的なものなんですが、ちゃんとサスペンションもあるし、ハンドルを切って曲がるんですよね。

魚井●Joeさんの作品からもうひとつ挙げると「チューリング・マシン」になりますね。チューリングマシンを説明するのはとっても難しいのですが、一言でいうなら万能計算機ということになるでしょうか。ソフトウェア的にはとても興味深いモデルなのですが、それを現実に動くものにしてしまったところがやはり「すごい」ですね。

大谷●すごいといえば、脚に吸盤が装着されていて垂直のガラス面をゆっくりと、しかし器用に登っていくというロボットがあります。2番目としてはそれを推したいと思います。残念ながら、以前にどこかでちょっとだけ見かけたきりで、ホームページなどの情報を検索したにも関わらず、今のところ所在が不明なのですが…。おそらくニューマティック（ポンプを利用した空気圧メカ）を利用して、ガラス面への吸着力をコントロールしていたと思います。発想として思いついても、それを実際にMindStormsを使って作り上げてしまう執念とパワーには驚かされますね。

柴田●魚井さんがお気に入りのJoeさんの作品群は、確かにメカ的に充実していますね。僕は、「ステアリング・カー」に目が行きました（http://member.nifty.ne.jp/mindstorms/Gallery/K048.html）。普通自走車を作ろうとすると、左右の車輪の回転差で曲がるものになりがちなんですが、これはステアリングを切って曲がるんですね。4輪だからユニバーサルジョイントや、ディファレンシャルギアを使っている。まあ、それだけと言ってしまえばそれまでなんですが、Joeさんの作品は1つの作品に1つだけ凝ったメカを使うという傾向があって、参考になります。

魚井●僕はJoeさんの作品以外から1つ挙げるとすれば、やはり2足歩行ロボでしょう。2足歩行って、結局「人間らしい」メカなわけで、それこそロボットとしての行き着くところなんじゃないかと思うわけです。MindStormsで作られた2足歩行ロボにもいろいろあるのですが、僕のお気に入りは梅さんの「Biped 1」（http://www.bea.hi-ho.ne.jp/meeco/biped/biped.html）です。これは、他のものと違って足首にモーターが付いていて、重心を移動させながら動くというところがとってもいい感じです。

大谷●足首にモーターを仕込む構造は僕も試みたことがありますが、梅さんのは巧妙ですね。あと3番目としては、やはりJin SatoさんによるAIBOキラーロボット（？）のMIBOでしょうか。MindStorms情報局のメインページから飛べますが、LEGO社の正式サイト（http://www.legomindstorms.com/）の月間人気投票でも7月に1位を獲得していましたね。それからロボット紹介としてはちょっと反則ワザ（？）ですが、制作費数万ドルもする本物のロボットを戦わせるという「BattleBots」のサイト*2もお薦めですよ。もう丸鋸とかドリルとかで本当に「火花を散らす戦い」をするのですが、機会があれば実戦の会場まで足を運んでレポートしたいところです。またそこまで過激でなくても、MindStormsで作ったロボット同士のルールなき戦いというのも見てみたい気がしますね。

柴田●ゲームボーイのソフトに「メダロット」という、ポケモンのロボット版みたいなのがあるんですが、それなんかロボット同士が戦って勝負が付くと、勝った方が負けた方のパーツを取っちゃうんですよ。それでますます強くなる。そういう競技会もスリルがあって面白いかも知れませんね（笑）。

魚井●3人ともまだまだ紹介したいものもあるのですが、そろそろ我々も自分の作品を紹介しないといけないですね。では、また次回も素晴らしいMindStormsの世界でお会いしましょう。

*1 MindStorms Gallery：Joeさんのユニークな MindStorms作品が見られます。http://member.nifty.ne.jp/mindstorms/ *2 BattleBots：MindStormsユーザーがそのまま大人になったような、本物のロボットウォーズに取り憑かれた人たちのメッカ的サイト。http://www.battlebots.com/

はみ出しMMRC情報 ●LEGO MindStormsシリーズに新製品が登場！ ●Doroid Developer Kit（R2-D2が組み立てられ、Micro Scout内のプログラムでロボットを操作)。●Robotics Discovery Set（PCなしでScoutによりロボットのプログラムが組める)。どちらも米国では出荷が開始された模様。製品情報は米国LEGO社のHPでチェック。http://www.legomindstorms.com/


TRATTORIA

THE CAR MODELING

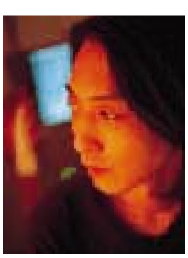
伝統が息づく最新のアルファロメオ ALFA 156

先月から始まった『ザ・カーモデリング』。その第二弾は、アルファロメオの新世代スポーティサルーン、『アルファ156』だ。
F1カーと同様のセミオートマチックトランスミッション「セレスピード」が注目される同車を、戸澤 徹氏が究極ともいえるリアリズムで再現。
完成されたシーンの演出技法をライティングの面から検証する。

CGを超えたリアリティ

なにはともあれ今月の作品を見れば、誰もがそのリアルさに驚嘆するだろう。ボディの映り込み、フロントウィンドウの質感、さりげなくライトアップされた街並み、どれをとってもこれまでのCGとは次元の異なる仕上がりとなっている。

戸澤氏が使用するツールはSTRATA STUDIOPro*1。Mac用としてはユーザー数も多く、3Dの定番のひとつとして数えられるソフトウェアだ。しかし、シーンとしての空間をこれほど見事に描ききった作品はそう滅多に見られない。STRATAのどんな特性を引き出せばこのような表現が可能なのか。それはアマチュアレベルでも手が届くことなのか。ユーザーならずとも大いに気になるところだ。



戸澤 徹
(Tohru Tozawa)
1995年、TOZAWA DESIGN RENDERING設立とともに、それまで手描きだったパース画からSTRATA STUDIOProを使ったCGパースに移行。ブティック等のショップイメージの制作を中心に活躍中。
http://home3.highway.ne.jp/tozawa/

今回は、STRATAでのモデリングに軽く触れつつ、リアリティのエッセンスに重点を置いて訊いてみた。

カメラに三面図をマッピング

——アルファ156のモデリングはどこから取りかかったのですか？

戸澤●ボンネットからですね。STRATA STUDIOPro（以下STRATA）ではベジェとポリゴンのどちらを使ってもモデリングできるんですけれど、僕はベジェのみで作っています。STRATAのエクステンションに“Hal（ハル）”というのがあって、これを使うと4本のベジェ曲線から1つの面を作ることができます。これでクルマの各パーツを別々に作っていくという感じですね。

——やはり下絵を取り込んで、それに沿ってベジェ曲線を描いていくのですか？

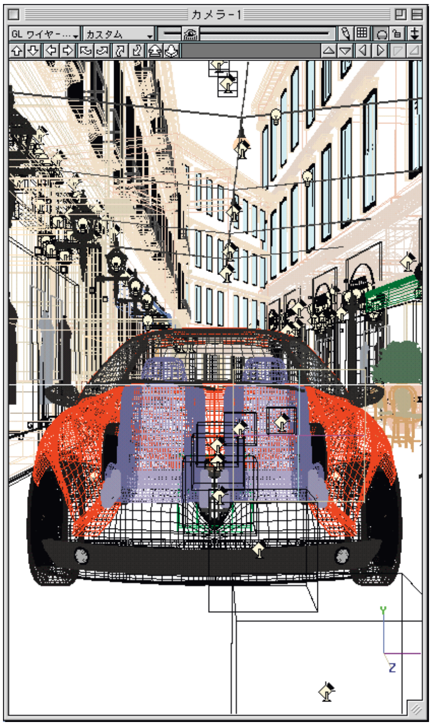
戸澤●アタリとして三面図を取り込んでいます。STRATAの下絵機能では、画面を拡大縮小したときに下絵がズレてしまうので、今回はカメラに下絵を設定した*2んです。ある程度パースがきかなくなるぐらいの距離にカメラを3つ用意して、そこに取り込むんですよ。そうするともちろん画面を閉じても保存されているし、画面の大きさを変えても比率が変わらないんです。やっぱりアタリがあると全然違いますね、迷いがない。でも結局細かいところはデッサン力になっちゃいますけどね。たとえば、アルファの腰ってけっこうえぐれてるんですが、そのえぐれ具合というのは三面図からでは読みとれません。自分なりに調整していかなければならないんです。

太陽光を使わずに空間を表現

——ワイヤーフレームを見ると、とにかくライトの数が多いですよね？

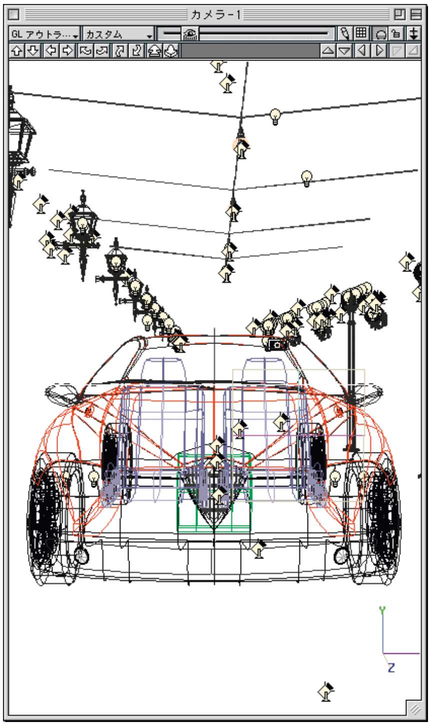
戸澤●ライトは全部で256灯使っています。けれどそのほとんどは街灯やショップの中で発光しているだけのライトですから、あまりクルマには影響していないと思いますね。このアルファは3カ月前に一度完成したんですが、今回ライティングを根本的に変更しています。一番大きなポイントとしては、太陽光源であるディレクショナルライトを使っていない*3ということです。僕はもともとインテリアのパース画を描いているので、普段の仕事では太陽光源は使いません。けれどクルマ

Figure 1



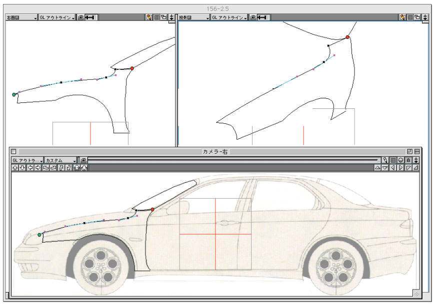
作品のワイヤーフレーム表示。背景の建物は1つをシェイプとして登録し複製したものが配置されている

Figure 2



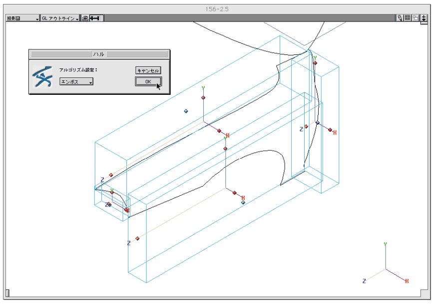
ワイヤーフレームでクルマ（の一部）と光源のみを表示したところ。総数256灯でシーンが照らし出されている

Figure 5



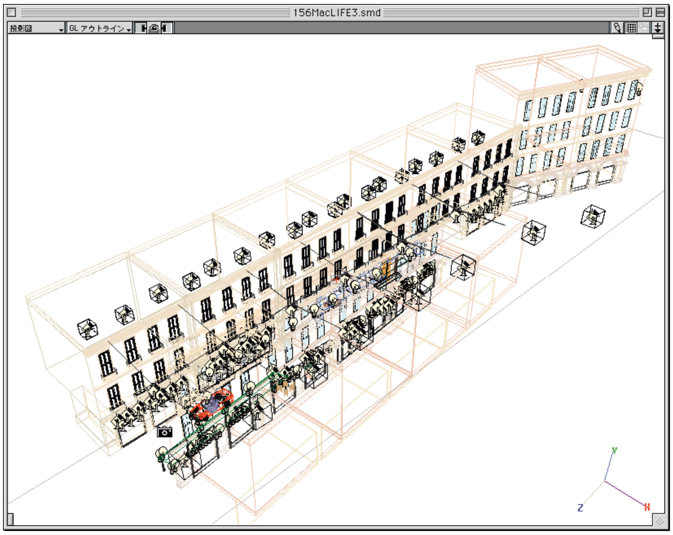
エクステンションのHal（ハル）を使って4本のベジェ曲線から面を作っていく

Figure 6



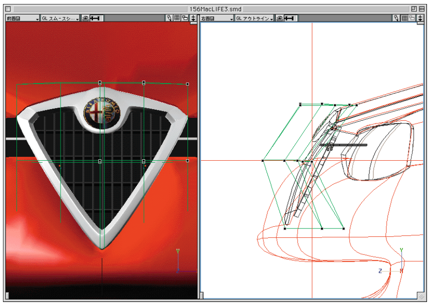
ボディの各パーツをHalで作っていく。4本のベジェを繋いだ状態は非常に大雑把なため、面を作ってから細かい修正が必要となる

Figure 3



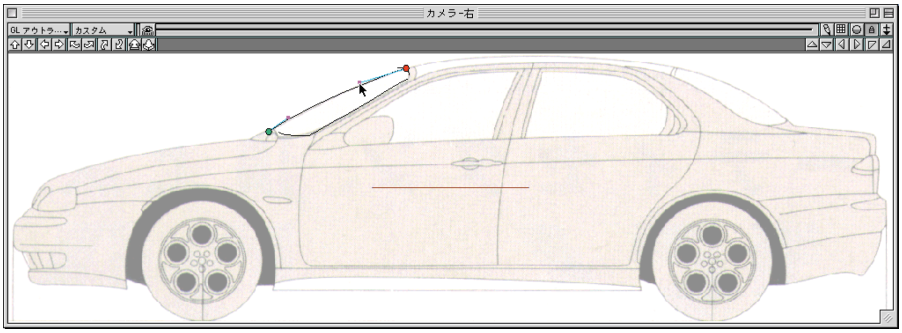
シーンを遠景から俯瞰したところ。左手前にある赤く小さいオブジェクトが主役のアルファ156だ。道路の上空に18灯のスポットライトが配置されていることがわかる

Figure 7



フロントグリルの複雑な形状は“デフォーム格子”（グリッド状の立方体でオブジェクトを変形する機能）で作成されている

Figure 4



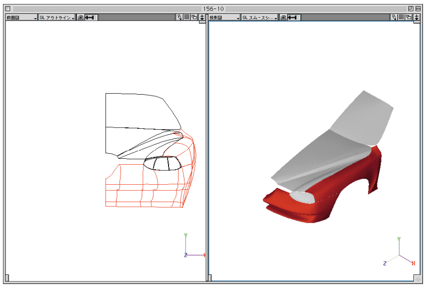
下絵に沿ってベジェ曲線を描いていく。通常のウィンドウではなく、カメラウィンドウのバックドロップ設定にて取り込んだ下絵を元に、カメラウィンドウ上で直接編集するのがコツだ

の場合は屋外の絵なので、これまでは太陽光源を使っていたんですよね。あえてそれをやめて、インテリアのパース画と同じようにスポットライトだけで作ってみたのが今回の絵です。路面にやっと届く程度の弱いスポットライトを20灯ぐらい入れています。

——道路の上空に見えないライトが20灯あるということですね？

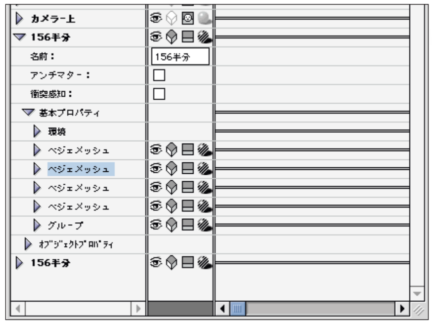
戸澤●そうです。あとはクルマの左上に補助として3灯ほど置いています。補助の光源は物体に当たっても影を落とさないように設定します。現実の世界で光はいろいろな反射をしているので、こうした補助光源で補っていくわけです。建物と建物の間という空間

Figure 8



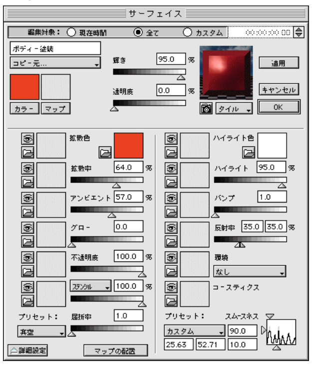
クルマで実際に作成するのは左半分のみ。あとは鏡面コピーで反転させたものを貼り合わせる

Figure 9



鏡面コピーしたボディの半分をプロジェクトウィンドウで選択しておくと、左右のポイントを同時に編集できる

Figure 10



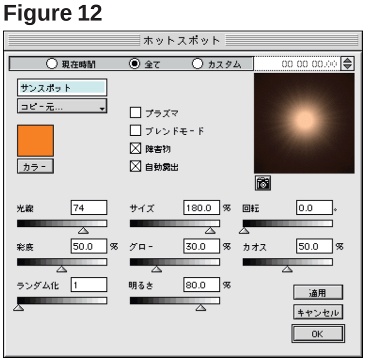
ボディ表面の設定。反射率と拡散率のバランスによって光沢や映り込みの結果が大きく変わる。トライ＆エラーが必要なところだ

Figure 11



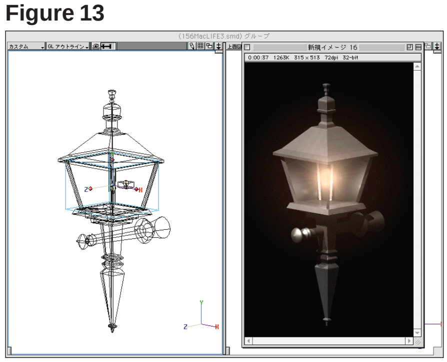
反射率を下げ、それに合わせて拡散率を上げた例（右）。P170の作品（左）に比べてボディのリアリティがずいぶんと違う

Figure 12



建物の街灯には通常の光源ではなくエクステンションの“ホットスポット”が使われている。これはオブジェクトの中心に発光体を加えるエフェクトだ

Figure 13



ホットスポットはテクスチャーのようにオブジェクトに適用して使う。レンダリングしてみないと結果が分からない特殊な機能だ。擬似的ではあるが高い効果が得られる

で、反射を繰り返した“ふわっ”と回り込んだ光を表現できないかな、というのが今回のテーマでしたね。車体の下に落ちる影については真っ黒にしたかったので、アンビエントは黒[*4]に設定しています。これもインテリアの時にはやらない方法です。普段、室内を表現するときには30%ぐらいのグレーに設定して、それ以上暗い部分が出ないようにしています。

——今回の作品ではボディの映り込みが非常にリアルですよね？　これは映り込み用の絵をボディに貼っている[*5]のですか？

戸澤●いいえ、全部まわりの物体を映り込ませています。映り込みで重要なのは、拡散率と反射率の関係だと思います。反射率の設定は35%まで上げちゃっているんです。普通のシルバーが大体50%ぐらいとすると、クルマで35%っていうのは高すぎる感じはするんですが、それぐらいまで上げていい結果になりましたね。クルマって塗装が二重になっているじゃないですか？　表面のツルツルの効果と、中のちょっとメタリックな部分。どっちのテクスチャー設定が多く出るかということが作りたい絵によって違うので、“それらしさ”はそのつど調整しないといけませんね。

Word explanation

＊1：STRATA STUDIOPro

反射や映り込みの表現力に定評のあるベストセラー3Dソフト。ビギナーにも使いやすいインターフェイスを持つ半面、モデリングにやや弱い点もある。PowerModule（パワーモジュール）というエクステンションによって特殊な機能を追加することができる。

＊2：今回はカメラに下絵を設定した

STRATAでは、通常のウィンドウと同じようにカメラにもバックドロップで下絵を適用できる。「ウィンドウサイズを合わせる」と「イメージの縦横比を維持」をチェックすることにより、ウィンドウサイズを広げてもモデルとズレることがない。前面、側面、上面にカメラを配置して各方向からベジェ曲線を編集する。

＊3：太陽光源であるディレクショナルライトを使っていない

3Dツールの光源には、太陽のように一定の角度からシーンを照らすディレクショナルライト（面光源）と、電球のようにオブジェクトを中心に全方向を照らすポイントライト（点光源）、特定の方向と角度に光を当てるスポットライト、シーン全体をまんべんなく明るくするアンビエントライト（環境光源）がある。

＊4：真っ黒にしたかったので、アンビエントは黒

環境光とも呼ばれるアンビエントライトは、シーンのシャドウ部分の明るさを決める特殊な光源。そのためこれを黒に設定すると、他のライトが影響しないかぎり、影の部分にはまったく光が届かない状態になる。

＊5：映り込み用の絵をボディに貼っている

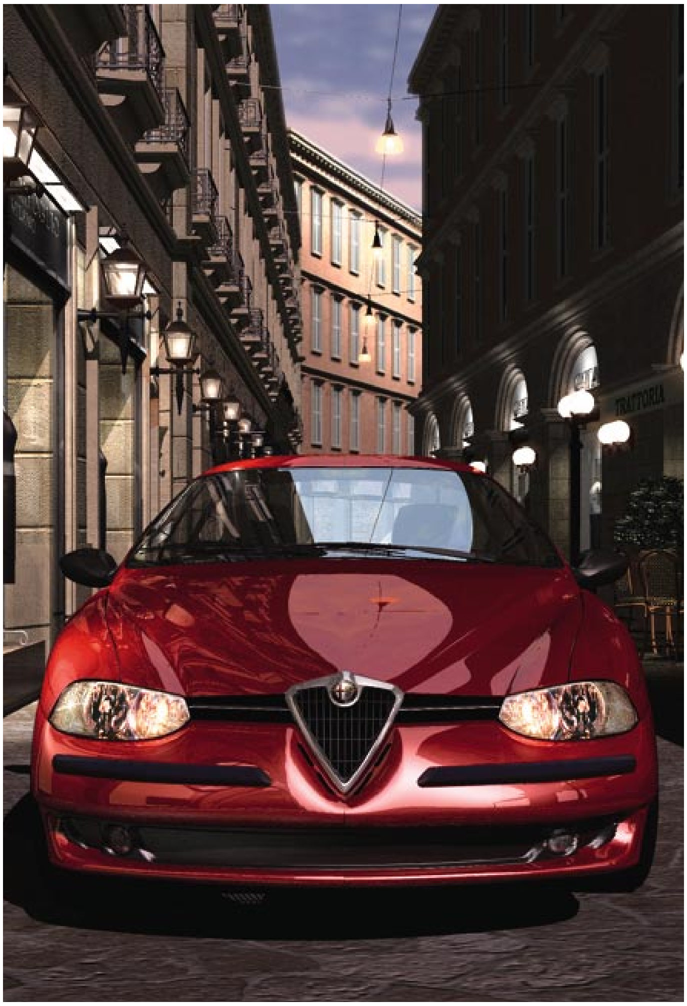
環境マップと呼ばれる方式。映り込む風景をすべてモデリングしない場合に、画像を使って擬似的に映り込みを表現するもの。すべてを映り込ませるよりもレンダリング時間が短くて済むためよく利用される。空や背景など、シーン全体に適用するための環境マップもある。

＊6：スポットライトの照射距離を延ばした

STRATAでは、ポイントライトとスポットライトにおいて、同じ光の強さのまま到達する距離（最大明度到達距離）と、光が減衰していく距離（完全フォールオフ距離）が別々に設定できる。これにより、光源からすぐに減衰していく自然な光と、どこまでも照度が落ちない架空の光を表現することが可能になっている。

検証１ ● 光源を太陽光に変えたら

リアリティを左右するカギはここにあった



「影付きのグローバルライト1灯で全体を照らしたほか、影なしのグローバルライト（10%）を下側から当てています。メリハリの効いたコントラストの強い絵になっていますが、影の部分に立体感がなくなっています。比較的“よくあるCG”の絵になってますね」

検証２ ● 光のとどく距離をのばしたら

スタジオ撮影風のショットは照度を高めに

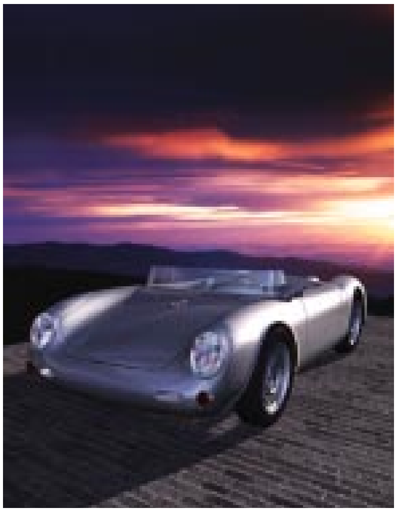


「夕景では15mに設定していたスポットライトの照射距離を25mまで延ばしてみました。スタジオで撮ったような雰囲気になっています。室内での人工光源のシーンではこれぐらいの設定でもいいかもしれません。今回は環境光を想定しているので、路面ぎりぎりの照射距離で淡く影が落ちるくらいが自然に見えると思います」

Gallery

戸澤氏のWebサイトには、クオリティの高いパース画像に加えて、ポルシェ550 Aスパイダーの画像もアップされている。ライティングを究めたいユーザー必見のサイトだ。
●http://home3.highway.ne.jp/tozawa/





——クルマは左右対称のはずなのに、今回の作品は映り込みがとても複雑ですよね？

戸澤●それは単純にクルマを建物側に寄せているからじゃないですか？　実際に映り込んでいるオブジェクトは回りにあるものがそのまま映っているだけなので、特別にそれを意図したわけではないですね。“こんなシーンが見てみたい”という気持ちでクルマや建物を配置した結果こうなった。実際の空間をシミュレートしているようなものですからね。

３つのライティング検証

——同じモデルデータでライティングの違うバージョンをいくつか作っていただいたわけ

検証3 ● 昼間の風景に変えるとしたら

ライトの色を調整して日陰のニュアンスを演出



「グローバルライト1灯とスポットの組み合わせです。夕景では上部からのライトに青く色をつけ、逆に路面側からの照り返しにオレンジ系の色を付けていましたが、昼間では逆に上部からは黄色く、下からは青く色を付けています。またアンビエントにも青く色を付け、日陰の部分が青く感じられるようにしてあります」

ですが、あらためて感じたことはありますか？

戸澤●やはり一番感じたことは太陽光源との違いですね。あえてスポットライトで補正していないせいもあるんですが、影の部分が真っ黒にツブれて、良く言えばメリハリのある、悪く言うとCGにありがちな絵になってしまいました。ボディの質感もコントラストが強すぎる感じです。スポットライトの照射距離を延ばした[*6]例では、全体に人工的な光の雰囲気になります。クルマのカタログなどで見られる意図的な表現にはいいかもしれませんね。昼間の風景に変えた例では、太陽光源とスポットライトを組み合わせて、それぞれに色をつけてみました。作りたいシーンによって光の色は違いますから、描く場面に合わせてうまく使い分ければこのやり方も効果的かもしれませんね。

――クルマを3Dで描く楽しみの中には、形状そのものを作るだけでなく、そのシーンを描く楽しみもあるわけですね。

戸澤●どちらかというと僕は場面を描くのが楽しいほうですね。とくに今回のアルファ156というクルマは、もちろんそれ自体の造形も好きなんですが、普段の生活の風景の中で街中にたたずんでいたり自然の中を走っている時だったり、そんな日常のさまざまな空間の中にあって最も輝くものだと思いますし、それがアルファロメオの醸し出す魅力ともいえるような気がします。そんな瞬間のシーンを描き出したいと思っているんです。

Information

●STRATAシリーズのラインナップ

STRATA STUDIOPro 2.5.3／168,000円（キャンペーン価格）
STRATA VISION3d／24,000円
STRATA PetiteVision3D／12,800円

STRATA製品の誕生10周年とユーザー10万人達成記念として、最上位のSTUDIOProは現在キャンペーン価格で販売されている。エントリーユーザー向けのVISION3dは旧バージョン（Ver.1.75）のSTUDIOProと同等の機能を持つアプリケーション。STUDIOPro 2.5.3に対して、OpenGL表示機能、スキャンラインレンダリング機能、マルチプルテクスチャー機能などがないほか、最新のエクステンション集Power-Module 2が使用できないといった制限がある。なお、新しく登場した国内専用パッケージPetite-Vision（プチビジョン）3Dは、VISION3dからアニメーション用の特殊効果機能を省いた製品となっている。

問い合わせ：（株）ソフトウェア・トゥー／03-5676-2177　http://www.swtoo.com/

●The Car Modeling専用掲示板

BNNが運営するクリエイター向け情報サイト『digitalians.com（ディジタリアンズ・ドットコム）』では『The Car Modeling』専用のコーナーを開設。ユーザー同士が情報交換するための掲示板のほか、25人を越えるカーモデラーのサイトへの充実したリンク集、モデリングの資料となる各種最新情報を掲載している。クルマのモデリングについて詳しい情報がほしい人は必見。

http://www.digitalians.com/feature/car-modeling/





雄大な茶畑での撮影。宮崎県都城市は、
豊かな自然と降り注ぐ太陽、色鮮やかな
花、南国的気分を味合わせてくれる

Photo by 横尾英樹

vol.4

五十嵐久枝
&川村 伸

インテリアデザイン入門

IDへの道

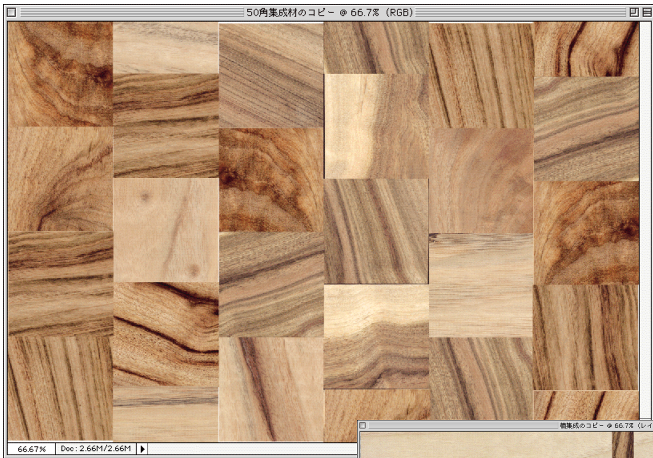
デザインの世界では、パソコンの普及によって、そのやり方にさまざまな変化が生じてきている。
実際、Macはデザインの世界でどのように使われているのか？
また、デザイナーは、実際にMacを仕事でどのように使いこなしているのか？
建築・インテリア・プロダクトと幅広いデザインを手掛ける
イガラシデザインスタジオの五十嵐久枝さん、川村伸さんのオリジナル・レクチャーを公開。
連載第４回目は、樟材をうまく使った「PURE+pure」シリーズ。

Photo by 横尾英樹





※「PURE+pure」シリーズのお問い合わせは、橋詰家具のメール
アドレスまで●hasizume@pastel.ocn.ne.jp

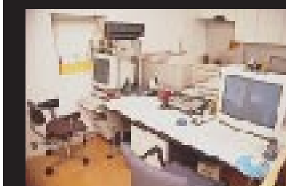


⬅楠の50mm×50mmの集成材パターンサンプル。原木を何種類かスキャニングして、Photoshopで50mm角のデータをたくさん作り、コピー&ペーストでモザイク模様を作っていく。色の違う部分を組み合わせながら、数種類を制作。プリントしたものをサンプルとしてメーカーに渡すと、デザインのイメージが理解しやすい

五十嵐久枝
Hisae IGARASHI



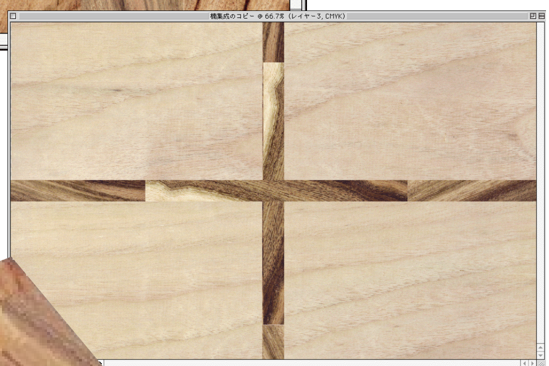
東京生まれ／昭和61年桑沢デザイン研究所インテリア・住宅研究科卒業、クラマタデザイン事務所勤務後、平成5年イガラシデザインスタジオを設立。平成8年から桑沢デザイン研究所非常勤講師を勤める。インテリア、建築、プロダクトなど幅広いデザイン活動を行っている。





イガラシデザインスタジオ
五十嵐先生自身がデザインを手掛けた建物の一室にある。

E-mail：ids@bb.mbn.or.jp





⬆楠の表現の可能性を探る。原木の白太（木の白い部分）と赤太（木の赤い部分）を象嵌の様に組み合わせて模様を作ってみる。今まではスケッチなどで行なっていた作業がフォトショップでは非常に簡単に、しかも具体的にでき上がるので、各工程の検証作業が早い

⬆実際にメーカーから出てきた集成材サンプル。結局50mm×50mmのモザイクは、制作上困難とのことで、50mm×100mmになった。最終的な表面の色（染色）の決定の段階では、またこれをスキャニングしてPhotoshopで色を変えてゆく。今回はプリンターの出力状態の色を合わせるためにトーンバランスでまず元の色を再現し、レイヤーで色を重ねて、そのレイヤーの透明度で色調整をした



➡楠の原木のスライス。皮も残っていて、独特の香りが立ちこめる

――この「PURE+pure」シリーズができるまでの経緯は？

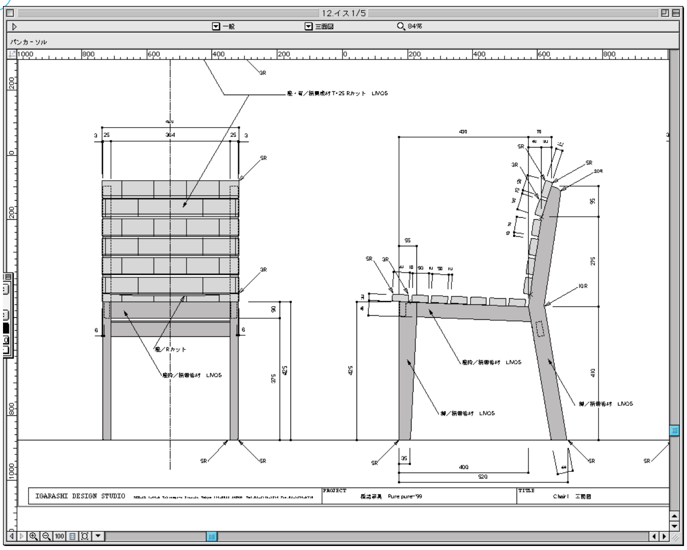
まず、宮崎県が地場産業活性化のための補助金を国に申請して、それを使って家具事業を活性化させようという計画があったのです。宮崎県は家具の産地なのですが、下請けや孫請け会社が多数を占めていて、産業が伸び悩んでいた。特に都城という家具産業団地でそれが顕著でした。そこで活性化の実行組合ができて、家具業界では著名な山口直忠さんが主体になって活動を始めたのです。

その山口さんが、若いデザイナーと都城のメーカーをタイアップさせて商品を開発していくということを企画したのです。東京から3名のデザイナーと地元から1人の、4メーカー4デザイナーが担当することになりました。どのメーカーに誰を組ませるかという話し合いもあったのですが、私は以前別件でそこにある楠材の家具を専門に作っていることで有名な橋詰家具というメーカーに行ったことがありました。そこの楠しか作っていないという特徴的なところにとても興味を感じましたし、私自身も個性的な楠を扱ってみたかったので、橋詰家具と組むことになりました。

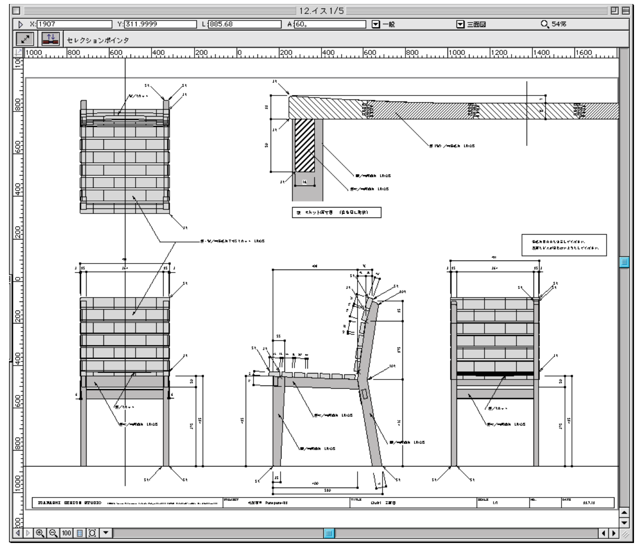
橋詰家具は楠材で高級婚礼家具を専門に作っているところなのですが、今回は、高級婚礼家具ではなく、ダイニング・リビングまわりのものでいこうということになりました。高級婚礼家具を作るにあたって、約3割から4割近くの材料が品質上の問題で使われないのですが、その材料と端材を利用して製作して欲しいという条件がメーカー側から提示されました。

端材が多量に出る理由は、楠材は非常にクセのある野性的な木で、大小の節が中にあったりとか、木目が激しくうねっていたりとか、一本の木の中で別な木があるのでは？と思うほど変化に富んでいるのです。高級婚礼ダンスは、そのクセの強い楠のきれいに色の揃った部分だけを使って作るので、かなりの端材が出るわけです。端材は今まで燃料として売りに出されていたのですが、その材料をなんとか使って面白いものができないだろうかということになったのです。

実際、楠に触れてみて、その個性的な木目にびっくりしました。木目をそのままうまく使ってみようかとも思いましたが、職人さんのセンスに関わる部分が大きくなってきますし、一つの作品としてなら、なんとか手間をかけてできるかもしれませんが、それでは量産には向いていない。そこで考えたのが、た



⬆VectorWorksの図面。全体の寸法、各部材の寸法。および、集成材パターン配分も描かれている



⬆通常の三面図と部分詳細図を入れている



⬅このイスの座と背は集成材でできている。横につなげるとベンチにもなる

インテリアデザイン入門

vol.4

IDへの道

くさんのクセのある端材を均一のサイズにカットして、パズルのように並べ替えて、個性的な木目が寄り集まった板を作ることから始めようということになりました。いわゆる集成材と言われるものです。

集成材はもともと木の反りをなくしたりとか、端材の複数の木をつなぎ合わせて再利用する技術なのですが、そこからさらにもう少し踏み込んで、模様を活かして、モザイクのような規則正しいリズム感を出してみようと思ったのです。

ジョイント部分も直線的になるように、通常は表に出てしまうギザギザのジョイント部分を表面に出ないように中でジョイントするように木組みの方向を変えてもらって、内側で組み合わさっている状態にしました。

このような一手間をかけて10cm×5cmの木を接着剤で組み合わせていく。色むらのある木材を細かくして、混ぜて組み合わせれば、大きな面で見たときに均一感が出せるのです。はじめはかなり細かいサイズから始めたのですが、手間などの理由で当初よりは大きなサイズのカットになりました。ちなみに今年の秋から流通に乗るこの楠の家具のタイプは20cm×50cmサイズの組み合わせの集成材になります。

さらに、そうやってできた集成材に色をコーティングして、楠の個性を中和させる試みをしました。

──木目のイメージのできるまで

イメージを口頭で説明するよりは、イメージがMac上のPhotoshopで作れると、相手にすぐ伝わりやすい。はっきりしたイメージを提示して初めて、メーカー側からの諸事情も出てくるので、そこから話し合いが始まるのです。

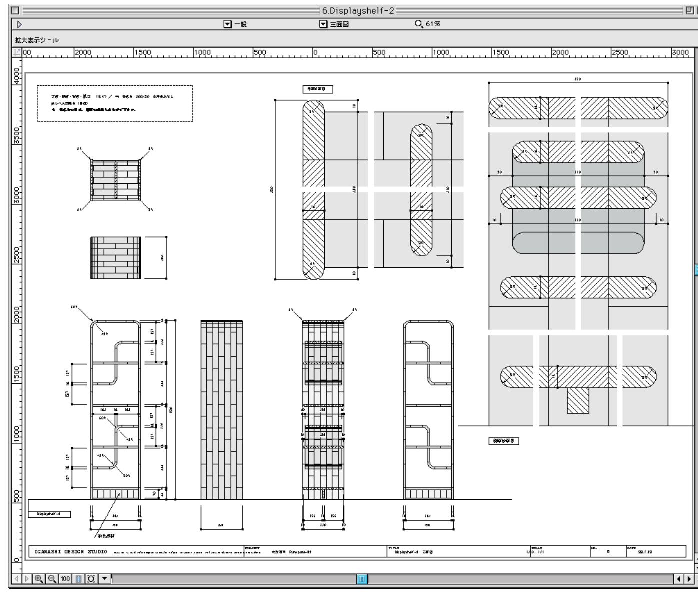
その点で、データでイメージを作成できるということはとても重要です。コーティングする色の調節もすぐできますし、数パターンのサンプルイメージを納得いくまで作ることができる。それは、代理店などのメーカー以外の方とのやり取りの中でもとても有利なことです。木目は本物の楠をスキャンして、各部分を5cm角で切って、Macの画面上で貼り合わせていきました。メーカーには、そのデータをプリントしたものを提示しました。



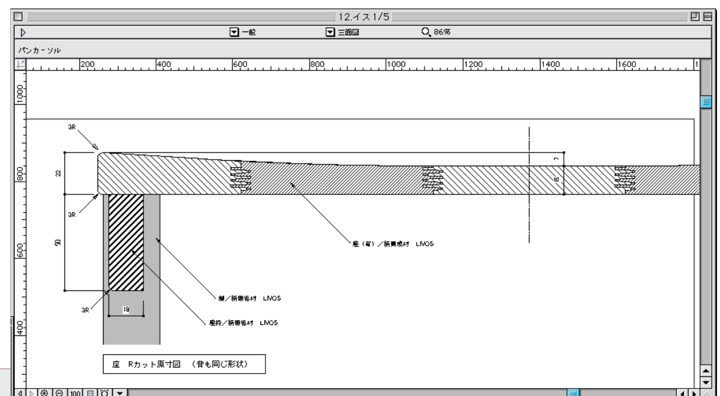
⬆上部の角を丸めている部分は、曲げているのではなく、塊を削りだしている。棚板の部分も同様。この曲線が木製家具のやさしい雰囲気を強調している



➡オープンシェルフ。すべて楠の集成材でできている。無垢板ゆえの存在感と間食を味わえる



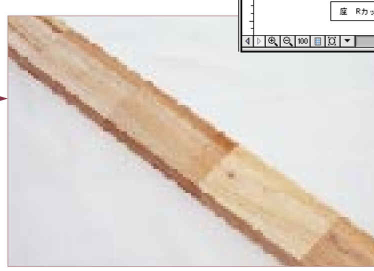
⬆オープンシェルフのVectorWorksの図面。通常家具の図面は、10分の1か5分の1の縮尺で三面図を描いていく。その時に解りづらい所は断面図を描き、さらに原寸図で補足する。それでも伝わらない部分があるときは、別に簡単な3Dを起こして説明するのも便利



⬆座面の微妙なカーブと集成材のジョイント部分の図面



⬆集成材のジョイント部分。集成材のジョイント部は強度を確保するために写真の様なギザギザの形になっていて、その形から“フィンガージョイント”と呼ばれている



⬆集成材の途中段階。これを横にもつなげて集成材の板を作る

※前号で紹介したイガラシデザインスタジオの作品「MODERN TIMES」回転テーブルは、9月からWebで手に入れることが出来る。●デコラデザインWebショップ http://www.japandesign.ne.jp/HTM/DCG/DECOLA/



Macである程度のイメージを作るということは、私自身の中でもデザインを確立していきやすい。本来なら職人さんにサンプルを頼んで、一手間かかってしまう作業が省略できますし、やり直す度、職人さんの手をわずらわせなくて済むわけですし、コスト的なことも縮小できる。 また、時間をぎりぎりまでかけて、納得のいくイメージをコンピューター上で作成していけるので、仕事の進行にもできにも、コンピューターでのデザインイメージ作成は、大変大きな意味を持っています。特に今回の楠材のようなクセのある木材を仕上げていくにはメーカー側とのコミュニケーションが重要なカギになってきますから、目で見えるイメージが作れるというのは、強みでもあるわけです。



一緒にスキーム作りましょう

ResEditでボタン編

emi☆



CD-ROM Sample

デスクトップカスタマイズユーティリティKaleidoscopeを使っていると
「どれも素敵なスキームなんだけど、もっと自分好みのものってないのかなぁ」
などと思うことはありませんか?
ちょっとした基本さえ押さえれば、誰にだって作れてしまえるのだ!
ここでは、超初心者向けにスキームの作り方を説明していくつもり。
誰だって最初は初心者、難しく考えないで一緒にやってみよう!



イラストレーション：佐々木亮

今月の課題は コレ さまざまなボタン

Chapter 1 ボタン各種

今回必要なもの

●**GirlTalk 2.3**
（今月号のCD-ROM MACLIFEに収録）

●**ResEdit**
Appleが配付しているリソース編集ツール（ftp://ftp.apple.co.jp/pub/AppleJapan/Macintosh/Utilities/からダウンロードして下さい）

初めましてのかたへ

私のHP（http://cwaweb.bai.ne.jp/~emi/）にバックナンバーがあるので参考にしてね。

ボタンがいっぱい！

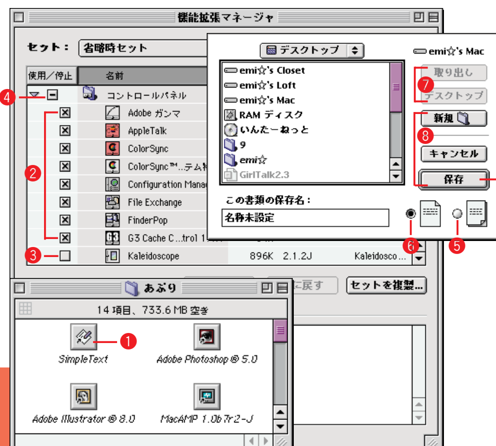
cicnには似たような四角いリソースがいっぱいあるよね?（図2赤枠）これらは全部ボタンのリソースで、1種類のボタンにつきそれぞれのオン/オフ状態や、さらにそれらを押した瞬間やインアクティブ状態……と、合計6つのリソースを作ってやらないといけないの。使われている場所は各種アプリのボタンや保存ボタン等いろいろ。どこで使われてるかわからないときは、Appearance Sampleというユーティリティが便利！　Kaleidoscope.netのThe Scheme ArchiveにあるTools & Goodiesコーナー（http://www.kaleidoscope.net/schemes/utilities.html）からダウンロードできます。

ボタン各種のリソースID（cicn、cinf共通）

保存を聞いてきたりするときに出るボタン
-10240 Inactive Push Button
-10239 Active Push Button
-10238 Plessed Push Button

ボタンの外周リング（強調されるボタンに使用）
-10232 Inactive Default Ring
-10231 Active Default Ring

Smallボタン
-10176 Inactive Small Off Bevel Button
-10175 Small Off Bevel Button
-10174 Pressed Small Off Bevel Button
-10173 Inactive Small On Bevel Button
-10172 Small On Bevel Button



❶-10166 Off Bevel Button
❷-9500 Checked Check Box
❸-9503 Active check box
❹-9497 Mixed Check Box
❺-9491 Off Radio Button
❻-9488 On Radio Button
❼-10240 Inactive Push Button
❽-10239 Active Push Button
❾-10231 Active Default Ring



図1　ボタンのリソース

-10171 Pressed Small On Bevel Button
　Smallという名前がつきながらもアプリケーション切り替えウィンドウや、リスト表示のウィンドウでソートボタンなど、大きめボタンに使われている。

Normalボタン
-10167 Inactive Off Bevel Button
-10166 Off Bevel Button
-10165 Pressed Off Bevel Button
-10164 Inactive On Bevel Button
-10163 On Bevel Button
-10162 Pressed On Bevel Button
　デカいボタンでアイコンを表示させてもこのリソースが使われる。

Largeボタン
-10158 Inactive Large Off Bevel Button
-10157 Large Off Bevel Button
-10156 Pressed Large Off Bevel Button
-10155 Inactive Large On Bevel Button
-10154 Large On Bevel Button
-10153 Pressed Large On Bevel Button
　使われてる場所を探すのがたいへんなのでAppearance Sampleで確認してみよう。

　cicnでリソースを描いてcinfを設定(図3でcinfのおさらいをしてね！)。凹凸をつけたり押したときに影がついたりとか、それらしいデザインを考えよう。注意したいのはボタンの外周リング。リングのまわりを1ピクセルずつ開けて描かないと、なぜかボタンの外周にピッタリおさまらないのだ（図4）。

Chapter 2 チェックボックス&ラジオボタン

　これもお馴染のボタンだよね。チェックボックスは、いくつかの項目から複数選ぶときに使われ、ラジオボタンというのはいくつかの項目から1つ選択するときに使われるボタン（図1）。通常、チェックボックスが四角で、ラジオボタンが丸なんだけど、GirlTalkみたいにそれを無視してハート型や星型にすることができるうえ、cinfの設定をしなくていいので、作るのが楽しいリソースだと思うよ（図5）。

チェックボックス&ラジオボタンのID
-9504　Inactive check box
-9503　Active check box
-9502　Pressed check box

-9501　Inactive Checked Check Box
-9500　Checked Check Box
-9499　Pressed Checked Check Box

-9498　Inactive Mixed Check Box
-9497　Mixed Check Box
-9496　Pressed Mixed Check Box

　Mixedは、図1にも出てるけど、機能拡張マネージャやアプリケーションのインストーラーなどで出るボタン。あるチェック項目グループの親分につくボタンで「このグループにはチェックの入った項目があります」を表わすもの。

-9495　Inactive Alternate Checked Check Box
-9494　Alternate Checked Check Box
-9493　Pressed Alternate Checked Check Box

　Alternateは、コントロールパネルでカレイドスコープを開いたときに「チェックマークの形状変更」をチェックすると、通常「v」で表示されるチェックマークが「×」になったりする。そのオプションリソース。もちろん、チェック印は「×」に限らなくてもいい。

-9492　Inactive Off Radio Button
-9491　Off Radio Button
-9490　Pressed Off Radio Button

-9489　Inactive On Radio Button
-9488　On Radio Button
-9487　Pressed On Radio Button

-9486　Inactive Mixed Radio Button
-9485　Mixed Radio Button
-9484　Pressed Mixed Radio Button

　チェックされてる、されてないもののそれぞれに、インアクティブ状態、アクティブ状態と押してる最中状態の3つを作ってね。サイズは31ピクセル以内で作ればいいのだけど、あまり大きいと、ちゃんと表示されないこともあるので、縦横10〜12ピクセルがいいと思うよ（図6）。

Kaleidoscope2.2
Kaleidoscopeもバージョン2.2が出た！　で、気になる新機能なんだけどJapanese Scheme Archives（http://www.schemers.gr.jp/）で公開されてるのでぜひ一読を！　Japanese Scheme Archivesは、日本人のスキームをいっぱい紹介してくれるサイトで有名だけどスキーム作成のためのツールなどを説明つきで紹介してくれてたりするので、私もお世話になっています。

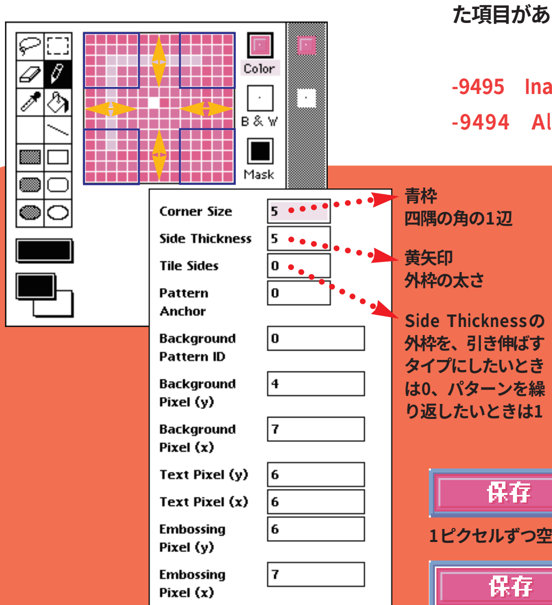


図3　cinfのおさらい

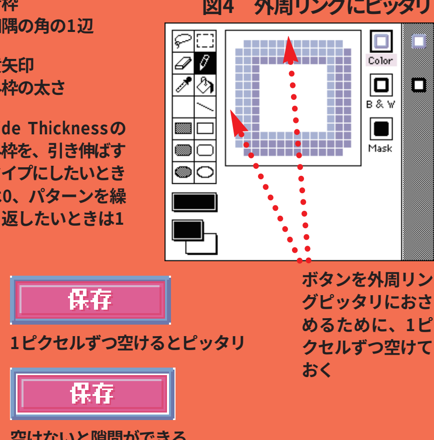
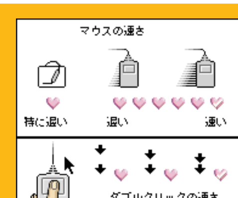
図4　外周リングにピッタリ


図5
ラジオボタン


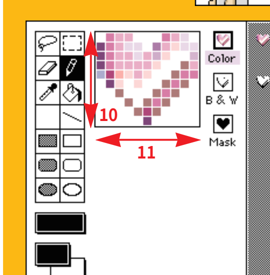


図6
ラジオボタンの大きさ
縦横最大31ピクセルまで可能なはずだが、10〜12ピクセル程度で作ったほうがよい

MP3が引き起こしたデジタル音楽革命とは

ムーブメントとして定着したデジタル音楽に業界はどう反応するか

山名一郎 ジャーナリスト

今年1999年は、ソニーのウォークマン誕生20周年のアニバーサリー・イヤーである。とくに私は第一号機、しかも初期ロットの「Guys & Dolls」モデルを買ったクチで、そんなことからウォークマンには格別な思いがある。そんな記念すべき年に、米国生まれのたいへんなモノたちがやってきた。明らかにウォークマンをもじった「MPman」をはじめとする、「Rio」「Nomad」などの携帯MP3*1プレイヤー、そしてMac版MPlayer3などのMP3プレーヤーソフトである。これらによって、エンドユーザの音楽への接し方が変わると同時に、音楽産業も大きな変革を求められている。

時代を変えたウォークマン、MP3はその後継となるのか

1979年の発売以来、ソニー製のオーディオカセット型のウォークマンの累計出荷台数は、1998年度末で1億8600万台（ソニー調べ）。この数字には他社メーカーの台数は含まれていないので、ソニーのシェアを50%程度とすると、カセット型のヘッドフォンステレオの全累計出荷台数は3〜4億台くらいになるだろうか。たいへんな台数である。ウォークマンの最大の功績は、言うまでもなく、好きな音楽をいつでもどこでも、好きなときに、しかもパーソナルで聴く、という新しい文化を創出したことだ。

この文化では、ソースはプリレコーデッドメディア（LPレコード）や放送から複製する。最近の音楽産業は「複製」という文字にとみに敏感だが、ウォークマン時代では著作権の制限内であること、アナログ複製であることを理由に、ヘッドフォンステレオを著作権者の権利を脅かす存在ととらえる風潮はあまりなかった。むしろ音楽の楽しみ方が広がった分、ハード／メディアメーカが潤ったのはもちろん、ソフトメーカー（音楽産業）自身も大きく成長することになった。

この事実は(社)日本レコード協会の公表内容からも読みとれる。同協会によれば、洋楽・邦楽を含めた国内のオーディオCDおよびLPの流通規模は、85年には総枚数が1億4500万枚、売上は1,780億円だったが、98年にはそれぞれ約4億6,000万枚、約6,000億円へと、3倍以上も拡大している。今年は宇多田効果で、国内マーケットはさらに大きくなるだろう。

ところが去年の後半ごろからMP3が米国で突如注目を集め始め、音楽産業のビジネスモデルを根底から揺るがす脅威と考えられるようになってしまった。その顛末はあとで述べるとして、まずはじめに明確にしておきたいことは「MP3の音質はオーディオCD並み」という評価が根本的に誤ったものであるということだ。

MPEG1オーディオには、レイヤー1〜3までの3種類があり、このレイヤー3がいわゆる「MP3」だ。他のレイヤーに比べてもっともインテリジェントな圧縮方式を採用しており、高圧縮（128kビット／秒の場合、オーディオCDの約1/10）と高品質を両立させようとしている。

だが、だからといって「オーディオCD並み」は明らかに言い過ぎで、相当がんばったとしても一世代前のMDと同等かそれ以下の品質、しかも不可逆圧縮だからオリジナルソース（たとえばオーディオCD）とはまったく同じ品質で再生できない。実用的なMP3の品質とは、せいぜいオーディオCDからMDに複製した感じに近いのだが、それをオーディオCDと同等に評価してしまうから話がややこしくなる。

これらは、MP3を論じる際の常識であり、まず初めにこの常識を身につけておく必要がある。

MP3を脅威の存在に仕立てたのはタテ型の音楽ビジネス

米国の音楽産業がMP3を脅威の存在だと捉えてしまった背景には、PCの処理速度の高速化、「著作権保護」という概念がなかったオーディオCD、フリーもしくは低価格なMP3 のソフトウエア群、インターネットの爆発的な普及、そしてもう1つ重要なことに、冒頭で触れたウォークマンライクな携帯型プレーヤーの出現、といういくつもの偶然と必然がある。加えるなら、1/10にもデータを圧縮していながら「オーディオCD並みの音質を実現」していることも付け加えておくべきなのかもしれない。

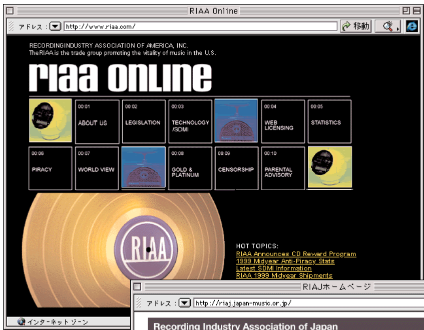
それまでの音楽産業の構造というのは「創造し制作する側」と「リスナーの側」とに明確に分かれていた。従来、商用ベースの高品質なプリレコーデッドメディアを、高速かつ大量に制作・複製し、流通させるには莫大なコストが要求されるものであり、そんなことができるのは一部の資本に限られていた。ところが、このような前提や常識はあっさりと打ち破られてしまった。どのような事





ダイアモンド・マルチメディアのMP3プレイヤー「Rio 500」と、米OSCAR社が公開したオーディオコンポ「OSCAR」。CD-ROMにMP3ファイルを記録し、最大12時間の連続再生を可能にする。このようなデジタルミュージックデバイスは増加の一途をたどるだろう

*1 MP3：MPEG1 Audio Layer 3の略。音声圧縮規格のひとつで、ファイル要領を小さくする。容量が小さいため、ネット上での音楽配信などに使われている。





安全なデジタル音楽計画（SDMI）は、RIAAが主導する、MP3に代わる安全な音楽フォーマットの仕様制定を目指した業界団体。ホームページには仕様が公開されているが、最近の発表で大きくMP3抑圧からMP3是認へと態度を一変した。アドレスはhttp://www.sdmi.com/。



全米レコード業界（Recording Industries Associasion of America、RIAA）、社団法人日本レコード協会（RIAJ）のホームページ。いずれもデジタルミュージックの著作権に関する説明について大幅にページを割いている。URLは、RIAAがhttp://www.riaa.com、RIAJはhttp://riaj.japan-music.or.jp/。

態を招来してしまったのかは説明するに及ばないだろう。オーディオCDの一部あるいは全体をデジタル複製したWebサイトが登場、ダウンロードを可能にしたことで、一気に複製から流通までを取り込んでしまったのだ。自分たちの楽曲をユーザーが自由にダウンロードできるようにしたミュージシャンがいないわけではないが、これはむしろ少数だ。

この状況を目の当たりにした音楽業界の人々が、直感的に“オーディオCD品質”のオーディオデータがインターネットを通じて無限にコピーされてしまう——と恐怖を抱いてしまうのも無理はない。特に恐怖の象徴として映ったのが、Diamond Multimedia社のRioにといった、携帯型のメモリープレーヤー、いわゆるシリコンミュージックプレーヤー（以下SMP）であろう。

MP3ファイルをダウンロードしてパソコンで再生するだけなら、これはパソコンユーザーの遊びでしかない。だが、MP3がSMPで聴けるとなれば話は別だ。この存在を知ったとき、私はようやくダウンロード系の圧縮音声について実感がつかめてきた。多くの人もおそらくそうだろう。「これでMP3がウォークマンのように楽しめるようになる」と。

MP3が「マニア」の段階から「ウォークマン」レベルへ移行するということは、ユーザーも機器の価格もマーケットも、すべての位置づけが大きく移り変わることを意味する。残念ながらRioの出荷台数は明らかにされていない。50万台とも60万台ともされ、これまで出荷されたすべてのSMPを併せても100万台に満たないだろう。ヘッドフォンステレオの3億台に比べればわずか300分の1以下でしかないが、SMPは2003年には3000万台を超えるという予測もあり、爆発的に広がる可能性を秘めている。

このSMPの勢いと可能性が、音楽産業にとってどれだけ恐怖であったかは、昨年秋、米国レコード協会（RIAA）とAARC（アーティストとレコード会社の連盟）が、Rioの存在そのものを違法だと訴えたことからもよくわかる。MP3はISO/IECに定められた国際規格である。オーディオCDからMP3でRioにコピーすることも、ホームテーピング（私的録音）の範囲内なので、Rioが違法であるはずはない。結局、RIAA側の敗訴で結審した。オーディオCDをMP3ファイルにするのは合法*2、これを権利者に無断でWebサイトに載せてしまうことが違法なのである。

変わる音楽ビジネス、結局は大手のパワーゲームなのか

新しいメディアの勃興期には少なからずアンダーグラウンドの助けがあった。ビデオデッキやCD-ROMの時はアダルトがこの役割を果たしたし、現在のMP3をめぐる音楽配信についても違法サイトがその部分を担っていることが十分に考えられる。だが、この先はそれもだいぶ変わっていくだろう。というのは、著作権保護と配信・管理システムが、マイクロソフト、IBM、ソニー、NTTといった大手、さらにベンチャー、そしてもちろん音楽産業も加わったかたちで築かれつつあるからだ。先のRIAAも、実はさっさと「音楽配信・ダウンロード否定派」から「擁護派」へと手のひらを返しているのだが、それの大きな動機づけとなったのは、ネットワークを介した音楽配信は、もはや押しとどめることのできない大きな潮流になってしまっていること、SDMI（Secure Digital Music Initiative）という著作権保護と配信・管理システムづくりのプロジェクトに着手したことが挙げられる。

音楽配信ビジネスはいよいよ本格的に動き出している。パナソニック、三洋、東芝、ソニーなどがSMPへの参入を明らかにし（ただし、対応フォーマットがMP3であるとは限らない）、いつの間にかこれら家電AVメーカーやコンピュータメーカーやソフトメーカーが、CS（通信衛星）や無線・有線の電気通信事業者と組んでビジネスの準備を進めていた。あと数年もすれば、「iモード」のような無線端末とSMPとが一体になり、道行く人々がそれを首から下げ、音楽を聴いたり電話をしたりしているだろう。

なぜ音楽配信にみんなそんなに熱心なのか。それは、次に映像やゲーム、さらにはありとあらゆるサービスといったデジタルコンテンツ配信が控えており、音楽（とそこで採用される管理システム）というのはそれらのための試金石となるからである。現在のMP3の議論がここに逢着していくのは間違いのないところだ。1つだけ気がかりなのは、これらのビジネスが、大手企業のパワーゲームとなりつつあることだ。SDMI準拠のデータでないとSMPでは再生できないということになると、結局、メジャーになれるかどうかのチャンスは資本がモノを言うアナログ時代と同じだ。

また「私的録音・録画補償金*3によって、確かに権利者団体にはカネが入ってくるようになったが、われわれ一介の著作権者は経済的に何も豊かにならない」（あるミュージシャン）という問題も、どうも積み残しされそうな気配である。

デジタルの技術は個人への課金を容易に可能にするはずである。ところがいまの動きはそうせず、既存の団体や組織と企業と力のある者同士が結びつき、利益を独占するような仕組みづくりに向かっているようにも見えないわけではない。

アナログからデジタルへ、ものづくりも流通も価値観も大きくかわるこの機に、先送りしてきた問題や問題の矛盾を見直し、是正すべきではないだろうか。

新しい技術は必ず新しい創造力を刺激する。その芽を摘むようなことをしてはならないと、私は思うのだが。

*2 オーディオCDをMP3ファイルにするのは合法：Webサイトなどにアップロードされた違法ファイルをダウンロードすることは、「日本の現行法においては、“著作権の制限”いわゆる私的録音の範囲内であれば違法ではない」という。「ネットワーク音楽著作権普及・啓発プロジェクト」（http://www.music-copyright.gr.jp/faq/us.html）にその説明がある。*3 私的録音・録画補償金：DATやMD、CD-R/RWなどのハードやメディアに付加される。著作権法104条に定められており、私的録音補償金協会によって徴収されている。

Power Mac G4登場！

22インチの「Apple Cinema Display」も同時に発表

http://www.apple.com/



Velocity Engineを搭載した新世代PowerPCプロセッサ「PowerPC G4」



Power Mac G4、Apple Cinema Displayとも同じカラートーンを採用

Appleは現行のPowerPC G3の次世代プロセッサとなる「PowerPC G4」を搭載したPower Macの最新モデルとなる「Power Mac G4」を、8月31日（米国時間）に行なわれたSeybold Publishing Seminar*1の基調講演にて発表した。iBookの発表直後でそれほど大きな発表が期待されていなかっただけにその衝撃は大きなものとなった。

筐体のデザインはボディカラーがこれまでのBlue & WhiteからSilver & Whiteに変化しただけに留まっているが、CPUの世代交代によって大幅な処理能力の向上がもたらされている。G4で大幅に変更されているアーキテクチャーは、「Velocity Engine」（これまで「AltiVec」と呼ばれていた）の追加である。CPUの動作単位である「1クロック」で扱えるデータ量は128Byteとなっており、32Bitの浮動小数点演算では1クロックあたり4処理を並行することが可能。ジョブズはVelocity Engineをスーパーコンピュータにたとえ、Velocity Engineを搭載したG4プロセッサを「Supercomputer on a chip」（チップ上のスーパーコンピュータ）と形容した。アップルによれば、500MHzのG4プロセッサを搭載したPower Mac G4では、600MHzのPentium IIIプロセッサを搭載したWindowsマシンに比べてPhotoshopの処理速度は約3倍に相当するという。このことから、アップルでは特に「究極のPhotoshopマシン」と呼んでおり、Seybold SeminarsのデモンストレーションでもPhotoshopによる画像処理、3Dグラフィックスの演算、QuickTimeムービー処理に重点が置かれた。

Power Mac G4に搭載されるG4プロセッサは400MHz、450MHz、500MHzの3種類。データバス、PCIバスのスループットはそれぞれ3倍、2倍へと強化されている。さらに、本体構成はマザーボードの違いからローエンドモデルとハイエンドモデルの2種類に分けることができ、ハイエンドモデルではATI Technologies社のRAGE 128グラフィックコントローラを、Appleでは初めてAGP 2X*2規格として搭載している。

ハードディスクインターフェイスも、従来のATA/33からATA/66へと変更されており、実に最大46%の処理速度向上を果たしているという。USBポートも従来は2ポート合計で12Mbpsだったが、それぞれが独自に12Mbpsの帯域を確保しており、各ポートに複数の周辺機器を接続したことによる処理速度低下が抑えられている。

各モデルの発売時期は、ローエンドの400MHzが現在発売中、450MHzは9月、500MHzは10月に発売が予定されている。また、Mac OS X Serverを同梱したPower Mac G4 Serverは11月に登場する予定だ。

唯一残念な点は、期待されたマルチプロセッサ版Power Mac G4だ。アップルのFAQドキュメントには「予定なし」と明言されている。

Power Mac G4と同時に、22インチのTFTアクティブマトリクスディスプレイ「Apple Cinema Display」も発表された。最大表示色1670万色、最大表示画素は1,600×1,024pixel。本体カラーはPower Mac G4と同じくSilver & Whiteで、セルフパワーUSBハブを搭載する。

●Power Mac G4英語版スペック表

	Power Mac G4/400（M7631LL/A）	Power Mac G4/450（M7232LL/A）	Power Mac G4/500（M6921LL/A）
プロセッサー	400 MHz	450 MHz	500MHz
メモリー	64MB (one DIMM)	128MB (one DIMM)	256MB (one DIMM)
二次キャッシュ	1MB（200MHz）	1MB（225 MHz）	1MB（250 MHz）
ハードディスク	10GB Ultra ATA/33	20GB Ultra ATA/66	27GB Ultra ATA/66
グラフィック	SDRAM 16MBビデオメモリー、ATI RAGE 128グラフィックコントローラー	→	→
拡張ポート	66MHz PCIバス×3（1基はグラフィックカード専用）	66MHz PCIバス×2、グラフィックカード専用133MHzAGP2Xスロット×1	
内蔵外部記憶装置	32倍速CD-ROMドライブ	DVD-ROMドライブ（DVD-Video再生対応）、Zipドライブ	5.2GB DVD-RAMドライブ（DVD-Video再生対応）、Zipドライブ
接続ポート	FireWire×2、USB×2(各12Mbps、計24Mbps)	FireWire×3、USB×2(各12Mbps、計24Mbps)	→
モデム	内蔵56Kモデム（V.90、K56flex対応）	→	→
ワイヤレスネットワーク	–	オプション	→
ENERGYSTAR準拠	–	○	○
サイズ	W22.6×H43.2×D46.7cm	→	→
重量	13.6kg	→	→
価格	1,499ドル〜	2,499ドル〜	3,499ドル〜
付属品	Apple USB Keyboad、Apple USB Mouse、Mac OS 8.6、Microsoft internet Explorer、Netscape Communicator		

＊全モデルともATA内蔵ドライブ2基、SCSI内蔵ドライブ3基まで搭載可能（SCSIインターフェイスはオプション）

*1 Seybold Publishing Seminar：毎年8月〜9月にアメリカで開催される出版業界向けの展示会。印刷関連の出展が中心となるほかに数多くのセミナーが開催され、最近では新製品発表の場として活用されるようになってきた。 *2 AGP：Accelerated Graphics Port（AGP）規格の上位版。高速な3Dグラフィックス描画を目的に、トラフィックの多いグラフィック用バスをPCIバスと分離するために開発された規格が独自に発展し、現在ではAGP 2.0規格が最新となっている。

噂のWindowsパソコン「e-one」の実力を検証

限りなくiMacに近いオールインワンパソコン「e-one」をiMacと比較してみると……

http://www.sotec.co.jp/





e-oneのサイズは381（H）×376（W）×408（D）mmで重量は18Kg。iMacと比較すると、高さと幅が数ミリ短く、奥行きが40ミリ長い。重さは0.7Kgほどe-oneの方が重い。カバーの材質は、明らかにiMacの方が高級そうに見える



e-oneの109互換キーボード（上）と、iMacのApple USB キーボード（下）。ファンクションキーの大きさは違うが、全体のサイズやそれぞれのキーが半透明であることなど、似ている点が多い



e-oneのマウス（左）とiMacのマウス（右）。e-oneのマウスはスクロールホイールが付いた2ボタンで、Windowsマシン用としては最適。iMacのワンボタンマウスは、マネしようがなかったようだ

iMacと外観が似ていることで訴訟問題にまで発展したSOTECのオールインワンパソコン「e-one」。実際にiMacと並べてみると、トランスルーセントの材質やツートンカラーの配色、左側にインターフェイス類がまとめられているなど、確かにiMacをマネしたとしか思えないデザインとなっている。しかし、iMacが従来のインターフェイスに見切りを付けてUSB[*1]だけを採用し、ネットワークを重視することで次世代のパーソナルコンピュータの方向性を提言しているのに対し、e-oneは現在の売れ筋を見極めた、よくいえば現実的、悪くいえば何でもありのマシンだ。好調な売れ行きを見せているのも、その現実的なスペックと無節操なほど多様なインターフェイスへの対応、そして定価で12万8千円という低価格が受けているのだろう。

コストパフォーマンスは確かに高い

e-oneは、CPUに433MHzのCeleron、ビデオチップにATI TechnologiesのRAGE XLを採用し、64MBのメモリと8.4GBのハードディスクを搭載している。CPUとハードディスクの容量はまずまずだが、初期搭載メモリの少なさとビデオチップの性能が低いため、スペック的には現行Windowsマシンの標準よりもやや下のランクに位置する。しかし、12万8千円という低価格ですべてが揃ってしまうオールインワンパソコンなので、コストパフォーマンスはかなり高い。

対してiMacは、ボンダイブルーの初期型がリリースされた当時からハイエンドマシンに迫るスペックを持ち、価格も15万8千円という低価格で、コストパフォーマンスも申し分ない。したがって、両者のスペックをあえて比較するとiMacに軍配が上がるが、対応するインターフェイスも加味すると判断は難しくなる。

インターフェイスは多ければよし!?

ご存じの通りiMacにフロッピーディスクドライブはなく、周辺機器用のインターフェイスと呼べるのはUSBのみだが、e-oneはモニター一体型ながらフロッピーディスクドライブやさまざまなインターフェイスが用意されている。中でもPCカード[*2]スロットは、デジタルカメラのデータ読み込みやPCIカードスロットの代用として役立ちそうだ。2つあるUSBポートの1つを前面に配置したり、本体の電源は入っていなくてもCD-ROMドライブで音楽用CDが再生できたりと、独自のアイデアも目を引く。

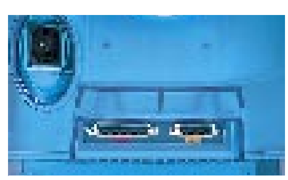
逆に、“もし”iMacが多様なインターフェイスを持っていたら、どうなっていただろうか？ ユーザー側からすれば、インターフェイスは多いに越したことはないし、フロッピーディスクドライブだけでも装備されていれば当初の混乱は避けられただろう。しかし、それではiMacのコンセプトが不明瞭になってしまい、魅力も半減してしまうのではないか？ その答えは、ちょうどiMacの“もし”を具現化したe-oneの今後を見据えていけばわかるはず。おそらく、1年を待たずに結果が出るだろう。



前面にはCD-ROMドライブで音楽CDを再生するためのコントロールパネルがあり、右下には2つの音声出力とUSBポートが並ぶ。特徴は、マシンが起動していなくても音楽CDだけ聞くことができること



左側面にはPCカードスロットが2つとモデムの出入力ポート、LANポートがあり、USBとは別に、マウスとキーボードコネクタも用意されている



背面にもパラレルポートとMIDI／ジョイスティックポートが並んでいる。ポート類の充実ぶりはWindowsユーザーは大歓迎？

●「e-one」の主なスペック

CPU：Intel Celeron プロセッサ 433MHz
メモリ：64MB SDRAM（オンボード）／192MBまで拡張可能
ビデオチップ：ATI RAGE XL（オンボード）
FDD：3.5インチ2モード（1.44MB/720KB）
HDD：8.4GB（Ultra DMA/33 対応）
CD-ROMドライブ：最大24倍速 CD-ROMドライブ
モデム：56K FAXモデム内蔵（V.90 規格）
LAN：10BASE-T Ethernet 内蔵
PCカード：2スロット (TYPE II×2 または TYPEIII×1)
インターフェイス：USBポート×2 、内蔵マイク×1、マイク入力端子×1、スピーカ／ヘッドフォン端子×1、PCカードスロット×2、LANポート×1、シリアルポート×1、FAX/モデムポート(Line In/Tel Out)×各1、キーボード×1、マウスポート×1、ビデオ入力×1、音声入力端子 (L/R)×各1、ライン出力端子×1、パラレルポート、マルチモード双方向EPP/ECP対応)×1

*1 USB：Universal Serial Busの略。キーボード、マウス、プリンター、モデムなどの周辺機器を接続するためのシリアルインターフェイス規格。MacではiMacから採用されている。最大127台までの機器を接続できる。 *2 PCカード：PCMCIAカードとも呼ばれているPCMCIA規格に対応したパソコン用のICカード。厚さが異なるTypeI／II／IIIの3種がある。

来年夏より 低価格専用線サービス開始

ソフトバンク、東京電力、マイクロソフトが合弁会社を設立

ソフトバンク、東京電力、マイクロソフトの3社は8月11日に記者会見を行ない、低価格で常時接続の可能な高速インターネットサービスを行なう合弁会社を設立することを発表した。

この3社が構想として掲げるのは「月額数千円でMbps単位の常時接続サービスを来年夏より提供する」ことだ。計画のバックボーンとなるのは、東京電力の保有する光ファイバー網。家庭および事業所へのケーブル引き込みによる接続のほか、ケーブル導入の難しい場所に必要となる費用を軽減するために、高速無線接続用の基地局を配置した接続形態も考慮されている。この場合、利用者は送受信機を使って無線でインターネット接続が可能になるというしくみだ。

現時点で個人/小規模事業レベルでの利用が可能な低価格常時接続サービスといえば、NTTのOCN*[1]エコノミー、日本テレコムのODNエコノミー、第二電電（DDI）のDIONスタンダードが現在の主流となっているが、これらのサービスの導入には現時点で月額3～4万円が必要となり、接続速度も最大128Kbps。今回の発表内容によれば、接続速度は10倍以上、価格は5～10分の1程度となるため、利用者にとっては非常に期待されるサービスとなることは間違いない。

この3社では、接続サービスとは別に、学校向けにインターネット接続を10年間無償で提供する「スクールネット」構想も発表した。教育環境におけるインターネットの普及を全面的に支援することが目標で、学校内におけるインターネット接続環境の無償提供、全学生・教員に対する電子メールアドレスおよびホームページスペースの無償提供、Yahoo! Kidsの提供、有害コンテンツ防御ソフトの無償提供などが予定されている。

この事業開始に向けて設立される合弁企業の資本内訳は、ソフトバンク、東京電力、マイクロソフトが各31%、ヤフーが5.0%、その他が2.0%。会社名、サービス名称、サービスの詳細などは合弁会社設立後に徐々に明らかになる模様だ。

SME、マライアキャリー新譜をWindows Media Playerで公開

http://www.sme.co.jp/mariahcarey/



© 1999 Sony Music Entertainment

9月22日に発売となるマライア・キャリーのニューシングル『Heartbreaker』が、シングル発売に先立って期間限定でインターネット上でストリーミング放送されるという画期的な試みが行われた。主要レコード会社によってフルコーラスがコンテンツとしてネット配信されたのは今回が初めて。

これはソニーミュージック・エンターテインメント（SME）のプロモーションの一環として、マイクロソフトの協力を得て実現したもの。ストリームに使われたのはマイクロソフトの「Windows Media Player 6.4」*[2]で、再生環境はWindows環境のみに限定されていた。

アップル、アップデータ2点を公開

サポートディスカッションボード「Tech Exchange」も運営開始

http://www.apple.co.jp/support/te/

アップルコンピュータ（株）は、Mac OS 8.6用のアップデータ2種類を公開した。

「Font Manager Updater」は、Mac OS 8.6で、Font Managerが特定の環境においてFONDリソースを破損する不具合を修正するほか、日本語フォントと中国語フォントとのピクセルの高さの不整合を修正する。同アップデーターには「Font Manager Update」に加えて、アプリケーション内の破損したFONDリソースを修復するユーティリティ「Font First Aid」が付属する。

「iMac CD Update 2.0」は、iMacのCD-ROMドライブの振動を軽減するための、CD-ROM用BIOSのアップデーター。バランスの取れていないCD-ROMを高速回転した際に生じるCD-ROMドライブの振動を抑えるほか、CD-ROMドライブにCD-ROMが挿入されていない場合に生じるiMacの反応の遅れにも対処する。

また、アップルコンピュータは「Tech Exchange」というディスカッションボードを設けた。アップル製品を利用中に技術的な問題が生じたときに質問を投稿したり、技術的な内容をアップルへフィードバックすることを目的に設置されたもの。基本的にはユーザーが自由に書き込みを行ったり、情報を検索することが可能できる。



ユーザーが参加できる技術情報ディスカッションボード「Tech Exchange」

Tech Exchangeサポートページへは、アップルの「AppleCare」サポートページを通じてアクセスできる。

Adobe InDesign、発売開始 日本語版発売は「未定」

http://www.adobe.co.jp/

次世代パブリッシングツールとして各方面から注目を集めていたページレイアウトソフト「Adobe InDesign」がついに米国で発売された。

InDesignは、オープンで拡張性の高いオブジェクト指向を徹底した新アーキテクチャをベースとしており、同社のAdobe PageMakerに代わって同社が今後提唱していくパブリッシングツールの基盤となる。アドビ製ツールとの高い親和性、高度なオブジェクトハンドリング、PDFとの高度な統合といった構造上の革新に加え、従来のDTPソフトに不足していた機能を大幅に強化。いわばQuarkXPressと人気を2分するPageMakerの後継版であり、業界動向が注目される。

対応プラットフォームはMac OS 8.5以降およびWindows NT 4.0以降。価格は699ドルで、Adobe Illustrator/Photoshop/PageMaker/Quark XPressのユーザーには299ドルでのアップグレードが提供される。日本語版については現時点での発売時期、発売価格は未定。

*1 OCN：Open Computer Networkの略。低価格で接続できるNTTのインターネット通信サービス。　*2 Windows Media Player：Windows環境で利用できる、メディア再生用ソフトウェア。QuickTimeテクノロジーにおけるQuickTime Playerに相当するプログラムで、独自の音声・動画のストリーム送信機構を備えている。Mac版は、現在開発中。

国内初のPDFカンファレンスが開催

来場者は予想を超える1300人、関心の高さが明確に

http://www.pdfconf.gr.jp/

PDF Conference'99（同実行委員会主催、アドビシステムズ講演、テクニカルコミュニケーター協会、Japan Publishing Consortium、PDFコンソーシアム、社団法人日本経営協会協賛、社団法人 日本印刷技術協会 通信&メディア研究会協力）が7月28日〜29日の2日間に渡り、恵比寿ガーデンプレイスで開催された。PDFをテーマとしたConferenceは国内初。

各セッションの参加費が1万円というものがほとんどであるのに、主催者側の予想を超える申し込み者数で、事実会場は活況を呈しており、Acrobat、PDFへの関心の高さが伺えた。

Conferenceはキーノート、セミナー、チュートリアルと分けられたが、内容的に見ると、出版・印刷への利用、企業での活用、インターネットやマルチメディアなどをテーマとしたセッションが目立った。両日行われたキーノートでは、米国Adobe Systems社からAcrobatグループ マーケティングマネージャーのSarah L. Rosenbaum氏がスピーカーの一人として招かれ、米国ではPDFが文書フォーマットのデファクトスタンダードとなっていることや、PDFとインターネットとの親和性、出版・印刷におけるPDFワークフローのメリット（協調作業や深いコミュニケーションの実現、データの配信のしやすさ）などが語られた。なお、PDF Conferenceは今後も毎年の開催を予定している他、定期的なセミナーも予定している。またWeb上に「PDF Conference On the web（http://www.pdfconf.gr.jp/）」というサイトを設け、継続的な情報提供も行う予定。　（吉田浩章）

米国でのPDFをとりまく環境を語るAdobe Systems社のSarah L. Rosenbaum氏



メッセージングソフト戦争勃発？

AOLとMSNがバトルを展開、アップルはAOLへ協力

http://www.msn.com/、http;//www.aol.com/

AOLのNetscape買収によって状況が一変したWebブラウザー戦争だが、ここにきて今度はAOL対MSNという構図の新しいバトルが繰り広げられている。争いの場はWebブラウザーではなく、最近急激に利用者数が増加している「インスタントメッセージ」ソフトウェアだ。

インスタントメッセージソフトとは、ICQに代表されるような、簡単なメッセージをリアルタイムでインターネットへ送信するソフトウェア。AOL、Yahoo、MSNなどの各ポータルサイトが、独自サービスとしてそれぞれ独自仕様でソフトウェアをリリースしていた。

対立のきっかけとなったのは、AOLの一方的なサービスのブロックだ。それまではMSNメッセンジャーからAOLのインスタントメッセンジャーユーザー向けのメッセージを送信できていたが、突如送信が不可能になるという事態が発生。MSNはこの動きにすぐに対応したが、再度AOL側がこの動きを阻止、完全な対立状態に陥った。

この直後、AOLはインスタントメッセージソフトウェアの相互乗り入れについて、アップルと共同で作業を進めていくという発表を行なった。Webブラウザー戦争ほど規模の大きな対立にまで発展するとは考えにくいものの、インスタントメッセージサービスは今後の発展が大いに期待されるため、今後の展開が注目される。



AOLの「AOLインスタントメッセンジャー」。現在、日本語ベータ版がダウンロードできる

➡USB 2.0仕様の目標が改訂、最大480Mbps実現へ

コンピュータメーカー数社で構成されるUSB 2.0推進グループは、現行のUSB仕様の次期バージョンとなる「USB 2.0」の仕様について、データ転送速度を現行USBの30〜40倍へ上方修正したことを発表した。速度目標の大幅な上方修正は、USB 2.0推進グループが実施した分析結果に基づくもの。USB 2.0仕様書のドラフトは10月に米国で開催される「USB 2.0 開発者会議」で発表される予定。

●USB 2.0推進グループ／http://www.usb.org/

➡QuickTime Live! Conference

Apple Computerは、QuickTime技術に携わるプロフェッショナルを対象とした開発者会議「QuickTime Live!」を、11月8〜11日にロサンゼルス・コンベンション・センターで開催。基調講演、ワークショップなどが予定されている。

●Apple Computer Inc.／http://www.apple.com/quicktimelive/

➡iBookの受注台数が14万台を突破

Apple Computerのスティーブ・ジョブズ暫定CEOは8月31日、Seybold San Franciscoの基調講演において、iBookの受注台数が14万台を記録したことを発表した。iBookは9月中旬にアメリカにて発売が開始予定となっており、日本国内での発売日は9月1日時点でまだ発表されていない。ジョブズ暫定CEOは「需要に確実に応えることができるよう、懸命に努力している」とコメントしている。

●Apple Computer Inc.／http://www.apple.com/

➡マイクロソフト、Windows 2000を年末に発売へ

マイクロソフト(株)は、Windows NT 4.0の後継となるOS「Windows 2000」について、出荷前のテストバージョンとなる「Windows 2000 日本語プレリリース版（Beta3）」の一般ベータテストを実施している。遅れに遅れたWindows 2000だが、このまま大きな問題が発生しなければ、今年末には出荷できる見通しだという。

●マイクロソフト（株）／http://www.asia.microsoft.com/Japan/

➡STRATA3d、BeOSへ移植決定

Be Inc.とC-3D Digital Inc.は、3Dモデリング・レンダリングソフトウェア「StudioPro」、デジタルビデオ編集ソフト「Strata VideoShop」をBeOS*1へ移植すると発表した。いずれのソフトウェアもMacで成長したソフトウェア。BeOSの目指す「デジタルメディア・クリエーション」という目標を後押しするソフトウェアとなりそうだ。

●C-3D Digital Inc.／http://www.3d.com/

●Be Inc.／http://www.be.com/

*1 BeOS：PowerPCやIntel系のCPU上で動作する、米Be社が開発したOS。メディアOSをコンセプトにし、マルチメディア・コンテンツの作成に特化したほか、対称型マルチプロセッシング対応やプリエンプティブ・マルチタスク、64ビットのファイルシステムなどの先進的な技術を導入しているのが特徴。

HPインクジェットプリンター 「DeskJet970Cxi」、「DeskJet815C」の2機種発売

価格●57,800円（DeskJet 970Cxi）、34,800円（DeskJet 815C）
http://www.jpn.hp.com/

日本ヒューレット・パッカードは、USB対応のインクジェットプリンター2製品を10月初旬より販売開始する。

「DeskJet970Cxi」は、印字解像度は2,400×1,200dpi、新開発の超微粒子インクなどにより印刷品質を向上。また新開発のカラーインクカートリッジにより現行の2倍以上の多ノズル化を実現し、印字速度は12/10ppm（モノクロ／カラー）。自動両面印刷機能を備え、はがきからA4までのメディアをサポート。インク残量検知、スライダーバーにより彩度・明るさ・色調・インクボリューム・乾燥時間を制御できる詳細カラー調整機能など、使いやすさも向上している。自動給紙150枚。パラレル／USB*1採用。自動両面印刷ユニット付き。グラフィカルはがき倶楽部2.0、PhotoStudio3.0（Photo Edit）、Mega Stitch（パノラマ作成）、Photo Base（画像データベース）の各ソフトが標準で添付されている。

「DeskJet815C」はDJ895C xi /880Cの特長を継承したコストパフォーマンスモデルで、印字解像度は1,200dpi、印字速度は7.5/5.5ppm（モノクロ／カラー）、パラレル／USB採用。グラフィカルはがき倶楽部2.0付属。
●日本ヒューレットパッカード（株）カストマ・ケア・センタ ／03-3335-8333





上がDeskJet970Cxiで、下がDeskJet815C

ポータブルデジタルオーディオプレイヤー「Rio 500」

価格●オープンプライス（推定小売価格34,800円）
http://www.diamondmm.co.jp/



ダイアモンド・マルチメディア・システムズはポータブルデジタルオーディオプレイヤー「Rio 500」を発売した。Rio 500は、USB接続で内蔵メモリーは64MBを搭載、約1時間のCDクオリティミュージックと、最大32時間の会話オーディオコンテンツの保存および再生が可能。メモリーはオプションで最大96MBまで拡張可能。単3電池1本で13時間の連続使用ができる。MP3、G.723（Audible）、ADPCM といった再生フォーマットをサポート。Casady & Green's Sound Jam MPが付属。91×63×19mm、約78g。
●（株）ダイアモンド・マルチメディア・システムズ／03-5695-8401

ポータブルDVD-ROMドライブ「KXL-DV10AN-S」

価格●69,800円
http://www.pcc.panasonic.co.jp/p3/



松下電器産業と九州松下電器は、ポータブルDVD-ROMドライブ「KXL-DV10AN-S」を発売した。KXL-DV10AN-Sはポータブルタイプとしては業界初のDVD-RAMメディアの読み出しに対応。オフィスで作成した動画や音声などの大容量データを外出先で活用するなどが可能になる。読み込み速度はCD-ROM最大24倍速と据置型と同等の性能。自動電源ON/OFFなどの機能を継承。CardBus／16bit両対応のPCカード付属。
●パナソニックP3カスタマーサポートセンター／03-3834-2921

USB対応「ヤマハマルチメディアアンプRP-U100」

価格●60,000円（別売りのスピーカー20,000円）
http://www.yamaha.co.jp/

ヤマハは3Dサラウンド音場再生機能を搭載し、USBインターフェイスを採用した本格的オーディオアンプ「ヤマハマルチメディア・アンプRP-U100」を10月1日より発売する。RP-U100はUSB接続により、音声信号はノイズの混入がないデジタルのまま取り出せる。それを30W+30Wの高音質アンプを通じて増幅し、高音質な再生音を実現する。添付ソフト（Mac近日対応予定）により、相互にコントロール可能。FM/AMチューナー内蔵。サイズは、120×295×379.5mm、本体重量は5.4kg。スピーカーは別売り。
●ヤマハ（株）／03-5488-5500



ブルーアイスカラーの「Phaser840 Designer Edition」

価格●オープンプライス（推定価格60万円程度）
http://www.sonytek.co.jp/



ソニー・テクトロニクスは米国Tektronix Inc.のPhaser 840 Designer Editionを販売開始した。Paser 840 Designer EditionはPhaser 840をベースにしたブルーアイスカラーとトランスルーセントボディを採用した100台限定のモデル。Tektronix社独自のソリッドインク方式を採用したA4カラープリンターで、最高カラープリント速度は10ppm、最高解像度は1,200dpi、メモリー128MBを搭載。USBかEthernetでPower Macとつなげられる。自動両面プリント機能やAdobe PostScript 3インタープリター*2を搭載。
●ソニー・テクトロニクス（株）／03-3448-3040

*1 パラレル／USB：パラレル／USBとは、一般にパラレルインターフェイスと呼ばれるものの一つで、並列の入出力を行なうポートのことを指す。 *2 インタープリター：プログラムをコンピューターが理解できる言語に置き換えながら実行するソフトのこと。プログラムを一行ずつ解析して変換していくのがインタープリタで、あらかじめ全部を一括に変換するのがコンパイラーと呼ばれるソフト。

3倍ズーム一眼レフデジタルカメラ CAMEDIA C-2500L

価格●148,000円
http://www.olympus.co.jp/

オリンパス光学工業は、250万画素2/3インチ原色プログレッシブCCDと大口径3倍ズームレンズを搭載した一眼レフデジタルカメラ「CAMEDIA C-2500L」を発売した。新開発の「TruePic処理」技術により、すべての画像サイズモードで高精細な実物に忠実な画像を再現する。最短2cmからの撮影が可能なスーパーマクロモードを搭載し、迫力のあるアップの撮影ができる。また、新開発の専用ASIC処理により、毎秒約1.3コマで最大5コマまでの連写可能。スマートメディア対応、コンパクトフラッシュカードスロット搭載。
●オリンパス光学工業（株）／0426-42-7499



5色揃ったA4ページプリンター「MICROLINE 8w for iMac」

価格●各52,800円
http://www.okidata.co.jp/



沖データはiMacに対応したA4モノクロページプリンター「MICROLINE 8w for iMac」の予約販売を開始した。沖データ独自のデジタルLED技術を活かし、ページプリンターとしては初めてiMacの5色に合わせた品揃え。デジタルLEDヘッド採用で、印字速度は8ppm（A4サイズ：コピーモード時）、解像度は600×600dpi（True600dpi）、自動給紙約100枚まで。iMac接続用の「MICROLINEうきうきキット」を同梱。サイズは、324×171×208mm／約4.2kg（本体のみ）。各色限定500台で、出荷は10月1日。
●（株）沖データ／03-5445-6110

➡「Mactell G-MAX 280MHz 1MB」発売開始

価格●69,800円（予想小売価格）
http://www.nextro.com/

ネクストロはUMAX Apus 2000と同3000、Radius C500/6000、およびAkia MicroBook用プロセッサーカード「Mactell G-MAX 280MHz 1MB」を販売開始した。もとのCPUと交換するZIFソケット*1タイプの製品で、従来の2次キャッシュスロットに取り付けるタイプに比べ、2回起動しなければならないなどの不都合がなくなる。
●ネクストロ（有）／045-331-7896

➡PowerPC G3 CPUアクセラレーター「BOOSTER G3 333」

価格●オープンプライス
http://www.interware.co.jp/

インタウェアはPowerPC G3 CPUアクセラレーター「BOOSTER G3 333」を9月中旬より発売する予定だ。BOOSTER G3 333は、Power Macintosh 7300、7500、7600、8500、8600、9500、9600のプロセッサーカードスロットに取り付けて使用するカードで、Power MacのCPUを、高速なPowerPC G3（333MHz）に置き換えて動作する。バックサイド・キャッシュを採用し、従来の7500/8500の約2.7～5.2倍のCPU性能アップ、約1.7～4.4倍のFPU性能アップ、約2.8～5.3倍のビデオ性能アップとなる。BOOSTER上に1MB高速レベル2キャッシュを標準装備。
●（株）インタウェア／03-5411-8010

➡ワンダーBJ F8500対応ハードウェアRIP

価格●448,000円
http://www.tds.co.jp/Product/SuperPLEX3/

東京電子設計は、キヤノン ワンダーBJ F8500に対応したハードウェアRIP*2「SuperPLEX 3 PX-5300」を発表した。BJ F8500はSuperPLEX 3 PX-5300を使用することで、DIC、TOYOの印刷シミュレーションを行ないながら印刷本紙にPostScriptデータを印字できる。さらに、アプリケーション指定の線数、角度で印字でき、より印刷の現場に近い校正が可能だ。またPX-5300は10/100BASE-T（TX）のインターフェイスを標準搭載し、BJF8500とはセントロニクス*3で接続されるので、BJ F8500をネットワークプリンターとして使える。2.1GBのハードディスクを標準搭載し、約140書体のType 1フォントをダウンロードして使える。欧文136書体、和文2書体（モリサワ字母）を内蔵。サイズは80×380×303mm、約5.5kg。
●東京電子設計（株）／042-366-1161

エプソンColorioスキャナーに新商品2機種を追加

価格●44,800円（GT-7600S/U）、24,800円（GT-6600U）
http://www.epson.co.jp/epson/index1.htm

セイコーエプソンは1,200dpi/12bit入力の高性能A4対応フラットベッドスキャナー「Colorioスキャナ GT-7600S/U」と600dpi/12bit入力のエントリーモデル「Colorioスキャナ GT-6600U」を発売した。GT-7600S/Uは新開発HyperCCDとHyperプロセッサーにより、リアル1,200dpi/12bit入力の高画質と高速読み取りを実現。また、ホームDPEソフトなど多彩なソフトを標準で添付。GT-6600UはGT-7000低価格モデル。ともにUSBインターフェイスを採用している。
●エプソン購入ガイド・インフォメーション／042-585-8444



FDトリニトロン管採用17インチCRTモニター

価格●49,800円
http://www.logitec.co.jp/



ロジテックは、フラットで高画質な平面ブラウン管のFDトリニトロン管を採用した17インチCRTモニター「LCM-17TSU（BB）」を発売した。ブルーベリー／アイスホワイト色を基調としたスケルトンボディを採用し、Power Mac G3（Blue and White）にフィットする。4ポートのUSBハブ機能をチルト台に装備し、2ポートはチルト台の側面に配置しているため、手軽にUSB機器を接続することができる。最大解像度：1,600ドット×1,200ライン、水平同期周波数：30kHz～95kHz、垂直同期周波数：50Hz～160Hzに対応。Mac用の接続アダプターを標準で添付。
●ロジテック（株）／03-5600-1411

*1 ZIFソケット：CPU交換の際にレバー操作で簡単に作業ができるように考案されたソケット。 *2 ハードウェアRIP：PostScriptコマンドをビットマップに展開するためのハードウェアのこと。 *3 セントロニクス：Macとプリンター間をつなぐインターフェイス規格。米セントロニクスデータ・コンピューターが開発した。8ビットのデータ信号線と数本の制御信号線からなり、パラレル転送なのでシリアル転送よりも高速。

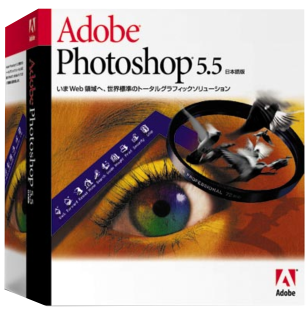
Adobe Photoshop 5.5日本語版

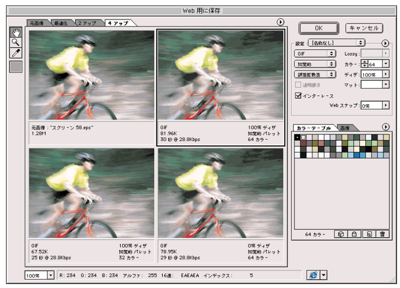
画像処理ソフトの定番が待望のバージョンアップ

価格●オープンプライス（市場予想価格100,000円）
http://www.adobe.co.jp/

アドビシステムズは、定番のデジタルイメージ編集ソフトウェア「Adobe Photoshop」のバージョン5.5の日本語版を発売した。

Adobe Photoshop 5.5は、従来のように紙を中心とした印刷用だけでなく、高品質なWebグラフィックの作成にも適するように、小さな画像サイズでありながら高品質のWebグラフィックを作成する機能を追加した。画像のスライス、JavaScript*1ロールオーバー効果、アニメーション、イメージマップなどの高度なWeb機能も

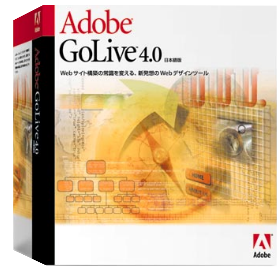




備えている。また、Adobe Photoshopとの連携を強めたAdobe ImageReady（アドビ イメージレディ）2.0日本語版も、同梱のコンポーネントとして提供される。5.0ユーザーには、アップグレードパッケージがアドビ直販価格20,000円で提供され、店頭パッケージはオープンプライス。4.0J以前のユーザーには、アドビ直販のみで25,000円でアップグレードできる。また、ImageReady 2.0日本語版は、単独パッケージで販売する予定は今のところないとのこと。
●アドビシステムズ（株）／03-5350-0407

Webデザインツール「AdobeGoLive 4.0日本語版」

価格●オープンプライス（市場予想価格40,000円）
http://www.adobe.co.jp/



アドビシステムズは、プロフェッショナル向けWebデザインツール「Aobe GoLive 4.0日本語版」を9月24日に発売する。同製品はGoLive社の製品であったGoLive CyberStudio 3.0に新機能を加え、新開発したもの。登録ユーザーは、アドビ直販価格10,000円でアップグレード可能。また、限定1万本の特別提供キャンペーンとしてGoLive CyberStudio Personal Editionの登録ユーザーおよび他社のWeb関連製品の登録ユーザーはアドビ直販価格20,000円で購入できる。
●アドビシステムズ（株）／03-5350-0407

電話番号辞書を搭載「宛名職人 Ver.7」

価格●6,800円、アップグレード版3,800円
http://www.agenda.co.jp/

アジェンダは、宛名印刷ソフト「宛名職人Ver.7」を10月8日に発売する。Ver.7では、全国4,120万件以上の「個人・法人電話番号辞書」を搭載し、電話番号を入力するだけで、住所はもちろん、氏名や会社名まで自動入力できる。また、あらかじめ全員の電話番号だけを入力し、後で一括して住所・氏名を変換することもでき、住所録作成の手間が大幅に削減可能。また、TOPメニューやガイドパレットの背景カラーが21種類用意され、好みのデザインで使える。TrueTypeフォントを120書体収録するほか、「Kai's Photo Soap 2 for AGENDA」などを標準搭載する。



●（株）アジェンダ／011-700-2161

宛名印刷ソフト「すぐれ筆2000 for Macintosh」

価格●7,800円
http://www.ergo.co.jp/

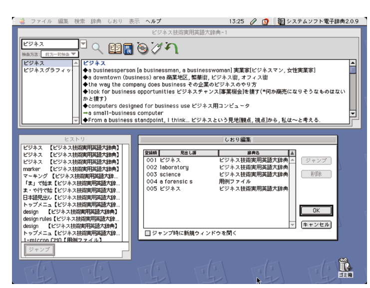


エルゴソフトは、宛名印刷ソフト「すぐれ筆2000 for Macintosh」を10月1日より発売する。新機能としては「メール送信」機能、目的に合わせたインターフェイスで作業できる「目的別モード」機能、対話形式で簡単に思い通りの文面を作成できる「文面アシスタント」機能を装備したほか、ウィンドウやダイアログ、ボタン等のベースカラーをオリジナルのライトグレーに加えiMacの5色の中から選択して変更できる「iMacカラー変更」機能を加えた。
●（株）エルゴソフト／045-565-3330

電子辞典シリーズ「日外ビジネス/技術実用英語大辞典」

価格●12,000円
http://www.systemsoft.co.jp/

システムソフトは、システムソフト電子辞典シリーズ「日外ビジネス/技術実用英語大辞典Ver.2.0」を発売した。同辞典は、翻訳家として活躍していた著者がビジネスシーンでの実用性を重視して編集した技術用語に特化した英和・和英辞典で、ビジネス文書の翻訳に必要不可欠な技術用語や時事英語のうち特に重要な英和17,000語、和英18,000語を収録。実践的な表現方法や解釈に参考となる用例に重点がおかれ、英語圏で発行された新聞や雑誌等を参考にした用例126,000が収録される。
●（株）システムソフト／092-752-5264



*1 JavaScript：米ネットスケープ・コミュニケーションズが開発したオブジェクト指向のインターネット用の言語。HTMLファイルに直接コードを読み込ませ、ブラウザ上で実行するもの。

CD/DVD-ROMドライブを加速「超速 for Macintosh」

価格●8,800円
http://www.source.co.jp/

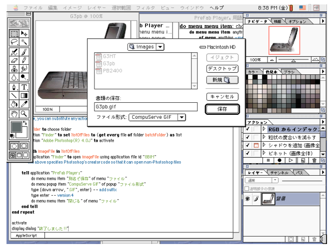
ソースはCD-ROM加速ユーティリティ「超速Mac版」の新バージョンとして、iMacや青白Power Mac G3、HFS Plusに対応したCD/DVD-ROMドライブ加速ユーティリティ「超速 for Macintosh」を発売した。この製品はCD-ROMやDVD-ROMをドライブに入れた瞬間に自動認識し、構造を解析する。どのデータがどの程度使われたかをハードディスクに記録し、次回のアクセス以降は、あらかじめキャッシュされた記録に基づき使用確率の高いデータだけを効率的に読み込むことでアクセス速度を大幅に短縮する。CD-ROMドライブで最高約150倍速、DVD-ROMドライブで最高約30倍速まで高速化。



●(株)ソース／03-5350-4844

AppleScript機能拡張ツール「PreFab Player 1.5J rev.1」

価格●24,800円
http://www.fsight.co.jp/



フォーサイトはAppleScript*1機能拡張ツールPreFab Playerのアップデート版「PreFab Player 1.5J rev.1」を出荷開始した。rev.1では、Mac OS 8.5.x以降のシステムで生じていたオブジェクト認識上のいくつかの問題点を解決したほか、ユーザーの要望に応え、スクリプトからの日本語／英語切り替えを可能にするKeyboard mode FKEY v1.0と、それを実行するために必要であり、またスクリプト作成上のツールとして有名なJon's Commands 2.0.5をバンドルする。1.5J からのアップデーターは同社ホームページから無償ダウンロードできる。

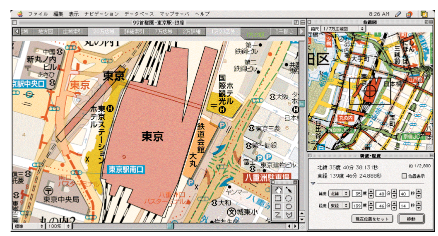
●(株)フォーサイト／045-224-4955

電子地図ソフト「プロアトラス for Macintosh」

価格●各5,800円
http://www.alpsmap.co.jp/

アトラスは、電子地図ソフト「プロアトラスシリーズ」のMac版「プロアトラス for Macintosh」を9月中旬より発売する。「首都圏」「東海」「近畿」の三大都市圏をカバーする詳細版のほか、日本全国を広域地図でカバーする「日本広域」の4タイトルを同時発売する。1/1,400相当の市街詳細図から世界地図まで、正確でグラフィカルな最大9段階の地図が用意されている。住所による地図の検索や主要施設検索、郵便番号検索などの検索機能が用意されているほか、地図への書き込みも自由。情報収集に役立つ約28,000件のURLが登録されている。

●(株)アルプス／052-789-1500



「RotoDV」発売
ビデオペインティング＆スペシャルエフェクトツール

価格●67,000円（ソフトウェアのみ）
http://www.digital-origin.co.jp/

デジタルオリジンは、ビデオ製作者やWebデザイナー向けビデオペインティング＆スペシャルエフェクトツール「RotoDV」を出荷開始した。

RotoDVはムービー再生しながらビデオペインティングし、その結果をリアルタイムにプレビューすることができる。ペインティングツールはフレキシブルで、ブラシはエフェクトを作成するためのパラメータ設定により、自由にカスタマイズが可能だ。ツールはスパークル、ちらちらする光などをダイナミックに適用させたり、直接アルファチャンネルへペイントしたりできる。また、複製ブラシによりクローンを生成することも可能だ。無制限数のペイント／ビデオレイヤー環境が提供されており、仮想的に無限の組み合せを生成するパラメータ設定を使い、各レイヤーの状態を維持したままレイヤーをブレンド可能だ。

RotoDVはQuickTimeベースなので、他のアプリケーションとあわせて作業したり、マルチメディアコンテンツ制作のワークフローに取り入れることが可能だ。たとえばRotoDVをEditDVなどのビデオ編集ソフトとあわせて使えば、ビデオペインティング、スペシャルエフェクト、そしてノンリニアDV編集と、統合したビデオ制作環境の構築ができる。



パッケージには、入門用ノンリニアビデオ編集ソフトのEditDV Unplugged、さまざまな解像度やフォーマットへの変換を可能にするTerran Interactive社 Media Cleaner EZ、そしてDynamic Graphics社とIsaacson Communications社の著作権フリービデオ素材が含まれる。

●デジタルオリジン／03-5575-5891

「モリサワNewCIDフォントATM専用版」新発売

価格●20,000円／1書体、4～70,000円（パック）
http://www.morisawa.co.jp/

モリサワは「Macintosh版モリサワNewCIDフォント（ATM専用版）」を出荷開始した。New CIDフォントはAcroat 4.0日本語版に対応した。Pack 1はリュウミンL-KL、中ゴシックBBB、太ミンA101、太ゴB101、じゅん101、Pack 2は見出ゴMB31、見出しミンMA31、新正楷書CBSK1、Pack 3はリュウミンR-KL/M-KL/B-KL/H-KL/U-KL、Pack 4は新ゴL/R/M/B/U、Pack 5はじゅん34/501、Pack 6はゴシックMB101B/H/U、Pack 7は教科書ICA L/R/M、Pack 11はリュウミンL-KL、中ゴシックBBBとなっている。

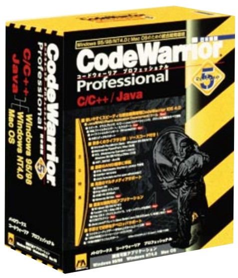


●(株)モリサワ／06-6647-2253

*1 Apple Script：Mac OS用の言語で、自動でさまざまな作業を実行させる機能を持つ。漢字Talk 7.5以降に搭載された。OSの機能を拡張するので、アプリケーションにとらわれず、すべての環境で共通のマクロとして利用することができる。

CodeWarrior Professional
日本語版リリース5　発売

価格●82,000円、アカデミック版は28,000円
http://www.metrowerks.co.jp/、http://www.byse.co.jp/cw/（CodeWarriorセンター）



メトロワークスは「CodeWarrior Professional日本語版リリース5」（CW Pro5）と「CodeWarrior Professional日本語版リリース5アカデミック版」の2製品を発売した。CW Pro5はマルチプラットフォーム、マルチ言語対応の統合開発環境であり、エディタ ー、Java用RAD（Rapid Application Development）ツール、クラスブラウザー、C/C++/Javaコンパイラ、リンカ、デバッガー、ビルドシステムなどの開発に必要なツールがすべてCodeWarrior IDE（Integrated Development Environment）に統合されている。特に今回のバージョンアップでは、AWT/Swingに対応したJavaのRAD機能およびC++に対応したWizard機能を追加するなど、機能向上を実現した。

今回の発売を記念してCW Pro5およびCW Pro5アカデミック版の購入者のうち希望者に、Linux用開発ツール「CodeWarrior for Red Hat Linux Gnu Edition（英語版）」をもれなくプレゼント（12月31日締切）。応募方法は、製品パッケージまたはメトロワークス社ホームページ（http://www.metrowerks.co.jp/）を参照。

なおCodeWarrior Professionalは、Windows95/98/NT4.0をホストとする開発環境と、Mac OSをホストとする開発環境をひとつのソフトウェア開発ツールとして販売してきたが、次のリリース6より別製品として発売する予定。メトロワークスの米国本社では、6月に発売したCodeWarrior Professional Release5より、Win版とMac版を別製品としている。

●CodeWarriorセンター／03-5684-7071

人気の定番ドローソフト「Corel DRAW8J for Power Macintosh」

価格●各パッケージにより異なる
http://www.mvi.co.jp/

メディアヴィジョン・コーレル事業部は、北米市場で圧倒的なシェアを誇るドローソフト「Corel DRAW 8J for Power Macintosh」の発売に際し、優待版を発売する。スタンダードエディションの標準価格は40,000円だが、Claris社製品、Quark社製品などのグラフィックソフト、ページレイアウトソフト、Webデザインソフトを所有するユーザーは、店頭にてそれらの製品を所有していることを証明できるものを提示すれば、23,000円で購入できる。このほか、アカデミック版20,000円〜、ビジネス版23,000円〜などに加えて、追加ライセンスも用意されている。



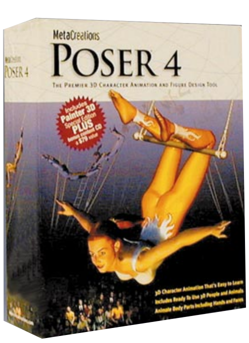
詳細は、Webか電話などで問い合わせのこと。

●（株）メディアヴィジョン・コーレル事業部／03-3222-6925

3Dフィギュア・アニメーションツール「Poser4 日本語版」

価格●44,800円
http://www.mvi.co.jp/

メディアヴィジョンは3Dフィギュア・アニメーションツール「Poser4 日本語版」を10月7日に発売予定。Poserは3Dの人体、動物フィギュアのポーズを自由に設定でき、アニメーションも簡単に作成できるソフトだ。Poser4では、顔や手の表現を細かく設定可能になったほか顔の形を変形させるスライダーが追加され、顔の輪郭、鼻や目などの細かいパーツの形・大きさまで設定できる。また、手描き風のアニメーションに仕上げる「スケッチデザイナー」を搭載。アニメーションを、手描き風のムービーとして書き出すことも可能。



●（株）メディアヴィジョン／03-3263-0566

HFS Plus対応の「MacDrive 98 日本語版 version 3.1」

価格●9,800円
http://www.mvi.co.jp/



メディアヴィジョンはMac形式のメディアをWindowsで認識させる「MacDrive 98 日本語版 version 3.1」を10月上旬に発売予定。MacDrive 98は、拡張子の入力をしなくても、MacメディアをWinマシンに挿入したら自動的にMacDriveが拡張子を追加してくれる。最新版ではHFS Plus*1に対応。HFS Plusへのアクセス／フォーマットが可能になった。またWindows2000との互換性対策も行なった。拡張子の登録数を約約170個に拡大したほかWindows 95/98環境での2GBパーティションサイズの制限を解消した。またウィンドウのデザインも一新されている。製品はWindows用。

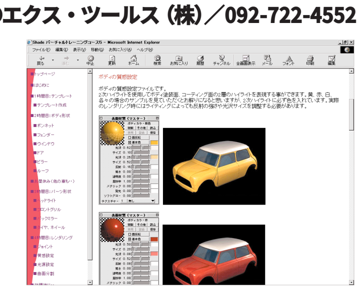
●（株）メディアヴィジョン／03-3263-0669

「Shadeバーチャルトレーニングコース vol.5」

価格●2,980円
http://www.ex-tools.co.jp/

エクス・ツールスは「Shadeバーチャルトレーニングコース vol.5／モデリング応用編：自動車」を発売した。同シリーズは同社主催の「Shadeセミナー」専任講師が実際に行っていた講義内容を効果的にムービー化したCD-ROM。vol.5では、自動車の形状作成方法の一例を通して、Shadeの高度な応用モデリング手法を学ぶことに主眼がおかれている。Shadeシリーズの基本操作を修得したユーザーを対象に、自由曲面の複雑な編集や、テンプレートやジョイントの活用などを解説している。

●エクス・ツールス（株）／092-722-4552



*1 HFS Plus：Mac OS 8.1以降で採用したファイルシステムで、32ビットのファイル情報を管理する。それ以前のHFSシステムよりも、1ボリューム当たりに作成できる最大のファイル数が多い。最大ファイル数は42億9,496万7,296個。最大ボリュームサイズは2TB。

Adobe Photoshopプラグイン「Extensis PhotoFrame2.0J」

価格●39,800円
http://www.swtoo.com/
http://www.mvi.co.jp/



ソフトウェア・トゥーとメディアヴィジョンは、米国 Extensis社のプラグイン「Extensis PhotoFrame 2.0J Macintosh版＆Windows版」を発売した。同製品はAdobe Photoshop用のプラグインで、画像フレームとエッジエフェクトを簡単に作成できるもの。ユニークなエフェクトオプションを使ってフレームの変更や調整を行ない、画像にぴったりのエッジエフェクトを作成可能だ。1,000個以上のサンプルフレームを収録しているので、これを利用することも可能。
●（株）ソフトウェア・トゥー／03-5676-2177
（株）メディアヴィジョン／03-3222-6868

「After Darkキャラコレ a.d. 2000」

価格●9,800円
http://www.infinisys.co.jp/

インフィニシスは「After Darkキャラコレ a.d. 2000」を販売開始した。この製品はスクリーンセーバーAfter Darkの人気キャラクターグラフィック、After Darkエンジン、過去の厳選モジュール25（発売中の「After Dark 4.5J Classic」と同じもの）、音やクリックに反応するスクリーンセーバーが簡単に作成できるスクリーンセーバー作成ソフト「スクリーンスタジオ2.1」を1枚のCD-ROMに収めたもの。収録されているグラフィック、背景、サウンドは合計2,000点以上（PICT形式、システムサウンド／MIDI形式）。限定5,000個でAfter Dark特製携帯電話用ストラップ付き。
●インフィニシス／022-216-4038



「ビデオ満タン」シリーズ 新製品２種類発売

価格●各9,800円
http://www.apjapan.co.jp/



エーアンドピーコーディネータージャパンは「ビデオ満タン1 スタンダード紅」「ビデオ満タン2 スタンダード白」の2タイトルを発売した。「ビデオ満タン」は、パソコンでビデオを編集する人をトータルにサポートする総合素材集。ビデオ編集用にカスタマイズされた素材（クリップアート、アニメーション、ムービー、効果音、ループミュージック、バックグラウンドテクスチャ、アイコン、飾りフレームなど）とビデオ編集アプリケーションのテンプレートファイルを収録している。またビデオ編集の基礎やアイデアを解説した冊子も付属。ハイブリッドCD-ROM3枚組。
●エーアンドピーコーディネータージャパン（株）／03-5798-0210

The Tower II「なにわビル王伝説〜わいが浪花のビル王や!!〜」

価格●3,800円
http://www.openbook9003.co.jp/

オープンブック9003は建築物シミュレーションゲーム「The Tower II」用タワーキットCD「なにわビル王伝説 〜わいが浪花のビル王や！！〜（仮題）」を発売した。今回は吉本興業の企画協力により、「吉本興業オフィス」や「NGK劇場」「Baseよしもと」「吉本倶楽部」などのテナントが設置可能。実在の社員が実名で登場する「吉本興業オフィス」では、テナント内のマネジメント・劇場・テレビ・イベントの各パラメータの設定で、収入や吉本興業関連のテナントの集客能力に影響を及ぼすなど緻密なシミュレーションを楽しめる。
●オープンブック9003（株）／03-5447-6434



➡「Mathematica 4.0」発売

価格● 各社により異なる
http://www.qualitas-japan.co.jp/
http://www.hulinks.co.jp/

クォリタスジャパンとヒューリンクスではWolfram Research,IncのMathematica 4.0の英語版を8月より販売開始した。また、日本語版のリリースも9月15日を予定している。高等数学、高度なグラフィック処理を扱うMathematicaだが、最新版では数学的函数の追加、広範囲にわたる学術用語のスペルチェック、出版とWeb出版の両方のツールの強化等を行なっている。新しい内部アルゴリズムにより、より高速になり、インポート/エクスポートの性能も拡張されている。これらの機能と新しい文章作成機能の組み合わせにより、プロトタイピングはもちろん、究極的なシミュレーションにも理想的ツールだ。
●クォリタスジャパン（株）／03-3269-4241、（株）ヒューリンクス／03-3590-2311

➡圧縮 ・ 解凍ユーティリティ「StuffIt Deluxe 5.1J」店頭発売

価格●14,800 円
http://www.act2.co.jp/

アクト・ツーは圧縮 ・ 解凍ユーティリティ「StuffIt Deluxe 5.1J」のパッケージを発売した。同パッケージには、 Aladdin DropStuff 5.1.2J、StuffIt Expander 5.1.2J が含まれており、5.0Jより採用された新しいアルゴリズムによる圧縮／解凍速度、ならびに圧縮率の向上が補完されているほか、5.0J で見られる若干の不具合が修正されている。付属のStuffIt SpaceSaverも最新の5.0.1Jとなっている。なおStuffIt Deluxe 5.0Jパッケージのユーザーは、同社Webサイトより無償でアップデータStuffIt Deluxe 5.1J をダウンロード可能。●（株）アクト・ツー サポートセンター／03-3328-8431

➡ランチャーソフト「Drag Strip 3.7.1J」

価格●3,000円（振込）、$20（クレジットカード利用の場合）
http://www.act2.co.jp/

アクト・ツー は米Aladdin Systems社製のシェアウェア「Drag Strip 3.7.1J」を同社Webサイトで発売開始した。Drag Stripはデスクトップにランチャー*1パレットを常駐させるユーティリティツールで、ランチャーパレットを活用することで必要なファイルに素早く、簡単にアクセスすることが可能。ランチャーパレットは最小化が可能なフローティングパレットなので、どこにでも移動可能。他の操作を邪魔することはなく、色や大きさなどの外観も、変更できる。アクト・ツー Webサイトから15日間試用可能なお試し版がダウンロード可能。
●（株）アクト・ツー サポートセンター／03-3328-8431

*1 ランチャー：よく使うアプリケーションやユーティリティなどを登録し、フォルダーをいちいち開いていかなくても直接起動やファイルを開くことが可能な機能のこと。システムフォルダ内の「ランチャー項目」に使いたいアプリケーションや、そのエイリアスを入れる。このほか、同様のフリーウェア、シェアウェアなども多数ある。

富士写真フイルム
デジタルカメラ FinePix1700Z

価格●89,800円
http://www.fujifilm.co.jp/

富士写真フイルムは、3倍ズーム機で世界最小・最軽量の薄型ポケットサイズのデジタルカメラ「FinePix1700Z」を9月21日より発売する。同製品は、総画素数150万画素のCCDに高精度光学3倍ズームを搭載している。デジタル3倍撮影モードで最大6倍までのズームアップが可能。さらにマクロモードで最短被写体距離25cmからの撮影が可能となっている。VGAサイズ連写機能で、3コマ／秒で最大9コマの連写ができる。このほか、デジタルフィルター機能として、「美肌モード」「クロスフィルターモード」「セピアモード」「モノクロモード」などを選択できる。
●富士写真フイルム／03-3406-2981



米国Mactell社製FireWire対応ストレージ製品

価格●48,000円(8.4GB HDD)、69,000円(18GB HDD)、95,000円(25GB HDD)
http://www.pwinc.co.jp/

パワーは米国Mactell社製FireWire対応ストレージ[*1]製品の販売を開始した。FirePowerというブランド名のこの製品は、Power Mac G3のFireWire



ポートに対応したストレージ製品で、スケルトンデザインを採用している。パワーでは7月下旬よりネット販売限定でハードディスク製品の受注を開始しており、順次、MOドライブ、CD-RW、DATドライブなども発売される予定だ。いずれも最新性能のストレージを用意し、25Wの大容量電源を内蔵する。FireWire対応により、接続は簡単でホットプラグ対応、400Mbit/秒の高速転送レートに対応する。写真はHDドライブ。
●(株)パワー／03-5988-4701

「PHS用データ通信PCカード MC-6550」

価格●オープンプライス
http://www.sii.co.jp/

セイコーインスツルメンツはDDIポケットのα-DATA64に対応した「PHS用データ通信PCカード　MC-6550」をエスアイアイ販売を通じて発売した。MC-6550はDDIが64kbpsデータ通信サービスとして採用するベストエフォート方式に対応しており、α-DATA64



対応のDDIポケットの電話機と接続して利用することで、ベストエフォート方式対応のTAPとの間で64kbpsのデータ通信を行なうことができる。また従来からのPIAFSやDDIポケットがサービス提供しているメディア変換機能にも対応しているので、既存の32kbps用TAP・TA・モデム・FAXなどとも通信が可能。PCカードType II準拠。
●セイコーインスツルメンツ（株）／043-211-1297

周辺機器をスマートに
収納する「iBow」

価格●5,800円
http://www.heartec.co.jp/



ハーテックは乱雑になりがちな周辺機器をスマートに収納するケース「iBow（アイボウ）」を発売した。iBowはHUB、FDD、SDD、MO、Zipなど、周辺機器の収納棚3段と小物入れ用引き出しがついている。カラーはボンダイブルー、ブルーベリー、ストロベリー、グレープ、タンジェリン、ライム、ルーセントブラックなどがあり、Macに合わせたコーディネートができる。サイズは208×235×240mm、約1.0kg。上の写真内のデバイスは付属しない。
●(株)ハーテック／0727-70-6111

ロジクール
ホイール機能付きマウス3種

価格●10,000円(ハイエンドモデル)、6,000円(スタンダードモデル)、6,800円(シルバーカラーモデル)
http://www.logicool.co.jp/

ロジクールはホイール機能付きマウス3機種を発売した。「MouseMan Wheel USB Combo for DOS/V&iMac」は4つボタンのパームレストデザインを採用したハイエンドモデル、「Wheel Mouse USB for DOS/V&iMac」はUSB接続に対応した3つボタンのスタンダードモデル、「WheelMouse USB "Silver Fox" for DOS/V & iMac」はLogitechグループのマウス出荷総数が2億台を突破した記念の日本限定モデルで、スタンダード版のシルバーカラーモデル。3機種ともDOS/VとiMacの両方に対応したマウスドライバーとユーティリティソフト「MouseWare 8.40J」が添付されている。
●ロジクール・カスタマー・リレーションセンター／03-5350-6490



家庭用デスクシステム
「Serie-i」

価格●オープンプライス(実売予価 Serie-i-001：58,800円、Serie-i-002：61,900円、Serie-i-011：36,500円)
http://www.kt.rim.or.jp/~sone/

曽根木工所はSOHO・家庭用デスクシステム「Serie-i」を発売した。「Serie-i」は、木質素材や金属素材、アクリル等を使い、近未来的なデザインながらも実用性を損なうことのない本格派システム家具。現在は3製品のラインナップで、「Serie-i-001」「Serie-i-002」がデスク、「Serie-i-011」がワゴンという構成。色は3種ともラベンダー、マジェンダ、アクア、ライム、ボンダイ、ブラックの6色。サイズはSerie-i-001、Serie-i-002が1,200×700×750（キャスター含む）、Serie-i-011が400×650×550mm。下の写真は、Serie-i-002。
●(有)曽根木工所／03-3899-1555



USBマウスシリーズ
「iSweet」

価格●5,200円(iSweet)、6,400円(iSweet Pro)、7,300円(iSweet Net)

デンノーはiMacや新Power Mac G3、新PowerBook G3で使用可能な高分解能（700dpi）USBマウスシリーズ「iSweet」を販売開始した。同シリーズは、ワンボタンマウスのiSweet、カスタマイズできる2ボタンマウスのiSweet Pro、カスタマイズできるスクロールマウスのiSweet Netの3種類のUSBマウスで構成されている。スケルトンボディで、ボディジャケットにより簡単にマウスのカラーを変更できるデザインとなっている。5色のボディジャケットとソフトドライバー（CD-ROM）が同梱されている。
●(株)デンノー／03-5283-3301



iMac専用
「iMacムービーキットAD-VDM3」

価格●オープンプライス(予想価格20,000円)
http://www.alpha-data.co.jp/

アルファデータはiMacにビデオカメラ、デジタルカメラ等の映像機器を接続し、手軽に動画を取り込んで編集できるパッケージキット「iMacムービーキットAD-VDM3」を発売した。AD-VDM3はUSBポートと映像機器を接続

*1 ストレージ：外部記憶装置のこと。一般に、MacのCPUと関係するメインメモリー以外の記憶装置のことを指す。 Mac本体に内蔵されている装置も外部記憶装置として分類される。フロッピーディスクドライブやMOドライブなどのことを指す。



する本体と、STRATA VIDEOShop Ver4.5日本語OEM版を組み合わせたもの。AD-VDM3はRCAコンポジットとS端子の2系統を備え、ビデオ映像の場合352×288ドットの解像度で最高30フレーム／秒でiMacに取り込み、QuickTimeファイルとして保存する。STRATA VIDEOShop Ver4.5日本語OEM版はムービーの編集ソフトで、QuickTime3.0に最適化し、DVフォーマットに完全対応。全てのQuickTimeのトラックに対応し、3Dトラックやトゥイーントラックも取り込める。
●(株)アルファデータ　ユーザーサポートセンター／0466-44-8880

「EZ-GIGデータトランスファーキット」販売開始

価格●オープンプライス
http://www.ask-corp.co.jp/



アスクはデザインが新しくなった米アプリコーン社の「EZ-GIG（イージーギグ）データトランスファーキット」の販売を開始した。EZ-GIGはPowerBookのハードディスクを簡単にアップグレードできるキット。PCカードスロットを搭載しているノートブックに接続し、PCカード型IDE*2インターフェイス経由で新しいベアの2.5インチIDEハードディスクを外付のハードディスクとして認識することで、ハードディスクの内容を新しいハードディスクに転送できる。新しいハードディスクをオリジナルハードディスクと交換すれば作業は終了。PowerBook 5300以降に対応。PCMCIAインターフェイスカード、ケーブル、HDD外付用ケースが付属する。転送時間は5～10分。
●(株)アスク／03-5215-5650

エレコム、カラフルなスーパースリムマウスパッド

価格●各500円
http://www.elecom.co.jp/

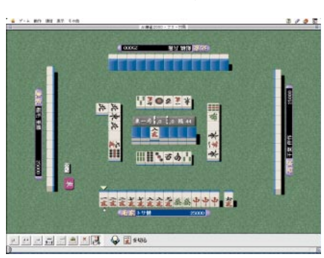
エレコム社はマウスをイメージしたマウスパッドを発売した。iMacや青白Power MacG3シリーズにぴったりのデザイン。軟質素材で机にピッタリ吸着する。厚さ0.4mmの超薄型でPowerBookに貼り付けて一緒に持ち運ぶことも可能。粘着剤を使用していないので、はがした後もべとつかない。直径180mm。ブルーベリー、ストロベリー、ライムの3色が用意されている。
●(株)エレコム／06-6229-2703



アイフォー「AI麻雀2000 for Macintosh」

価格●9,800円
http://www.ifour.co.jp/

アイフォーは対戦型4人打ち麻雀ソフト「AI麻雀2000 for Macintosh」を9月中旬より発売する。AI麻雀2000は、打ち方に性格や嗜好を感じさせる個性豊かなAI雀士たちとの対局が楽しめる。聴牌から時を待たず即リーチをする者、美しさにこだわり高めを追求する者、状況に逆らわず鳴き、リーチ、黙聴を使い分ける者など、いずれも得意なパターンにはまったら、有無をいわせぬ強さを発揮する。初心者のためのヒント機能や符と面子の詳細表示、プロ・アマの大会ルールを設定しての対戦モードなども搭載しているため、幅広いユーザーが楽しめる。代打ちモードを搭載しており、簡単にネットワーク対局が楽しめる。通信対局用に4台までの



USBゲームパッド「iShock」

価格●8,900円

デンノーはiMacや青白Power MacG3に対応するUSBゲームパッド「iShock」を販売開始した。iShockはブラックスケルトンデザインで、iMac、G3シリーズおよびUSBポートを装備したPower Mac（MacOS8.5.1以後）をサポート。コントローラーの形状は手に馴染み、長時間パッド操作を続けても疲れにくい設計だ。微妙なスティックさばきを可能にする精密アナログ入力（デュアルショックコントローラーとしても動作可能）ボタン（2個）、方向パッド（8方向）、アクションボタン（12個）、マクロボタン（6個）も装備。カスタマイズできる専用ソフトが付属。Input Sprocket対応。
●（株）デンノー／03-5283-3301



ライセンスが付属する。
●(株)アイフォー／03-5436-7850

エーアンドピーコーディネータージャパン「具−飾り罫 総合パック」

価格●19,800円
http://www.apjapan.co.jp/

エーアンドピーコーディネータージャパンは、ロイヤリティフリー素材集「具−飾り罫シリーズ」より4タイトルを1本にパッケージングした「具−飾り罫総合パック」を発売した。今回収録されているのは、クラシック・和風・幾何紋様・エスニックのそれぞれのイメージで収録した「スタンダード編」、日本の伝統的な風合いをモチーフにした純和風飾り罫「日本伝統紋様編」、世界の民族オリジナル紋様飾り罫を集めた「民族紋様編」、刺激的な新感覚の飾り罫からなる「ポップ編」の全4タイトル。幅広いデザインワークに対応する個性豊かな罫線を総計5,366点収録。
●エーアンドピーコーディネータージャパン(株)／03-5798-0210



アジェンダ「お料理上手バラエティパック」

価格●12,000円
http://www.agenda.co.jp/

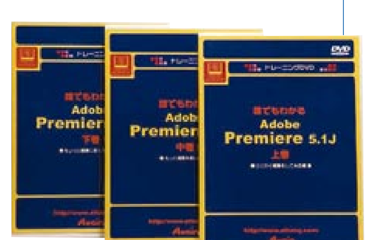
アジェンダは「お料理上手バラエティパック」を発売した。同社の「あっと・ほーむシリーズ」の累計出荷が15万本を突破した記念で、同シリーズの辻学園辻クッキングスクール監修によるマルチメディアお料理ソフト「お料理上手」の基本システムと現在発売中の全レシピ集を収録している。収録レシピ総数は1,460品で、毎日の食卓からパーティメニュー、お弁当まで多彩だ。レシピはすべて、信頼ある辻学園辻クッキングスクール監修。
●(株)アジェンダ／011-700-2161



Adobe Premiere5.1日本語版用トレーニングDVDビデオ

価格●上下各巻7,800円
http://www.attainj.com/

アテインはAdobe Premiere5.1日本語版用トレーニングDVDビデオ「トレーニングDVD-Video　誰でもわかるAdobe Premiere5.1J」上下2巻を9月中旬に発売する。コンピューター専門のトレーナーが初心者にもわかりやすく解説を行なうもの。業界で先駆者として有名な上田キミヒロ氏が解説する。
●(株)アテイン／03-3255-4721



*2 IDE：Integrated Device Electronicaの略で、汎用ハードディスクインターフェイスのこと。

Daniel Barnet, Daniel.Barnet@unbound.com

新しいCPUの発表と低価格化、Easy PC規格による新しいカタチのパソコン登場。Appleにできるのは裁判だけなのか?!

大人と大人のケンカ Microsoftと AOLの熱い戦い

インスタントメッセージングサービス（以下IM）に初めて触った時、「これは流行る」と直感したものだ。人の欲望に近い――そんな印象を受けたソフトで流行らなかったものはない。

IMは、インターネットに接続している人とチャットする機能。LANによくあるお話ソフト（Macではbroadcastなどのソフトがあった）とは違い、相手がインターネットに入るとお知らせしてくれる機能があるのが特徴。電子メールと違って送信とほぼ同時に画面にポップアップウィンドウが現れ、お話モードに入れる。IMサービスのパイオニアであるAmerica Online（AOL）には、Instant MessengerとICQの２つのサービスがあるが、これだけで1日7億5000万通のメッセージが送信されているという。

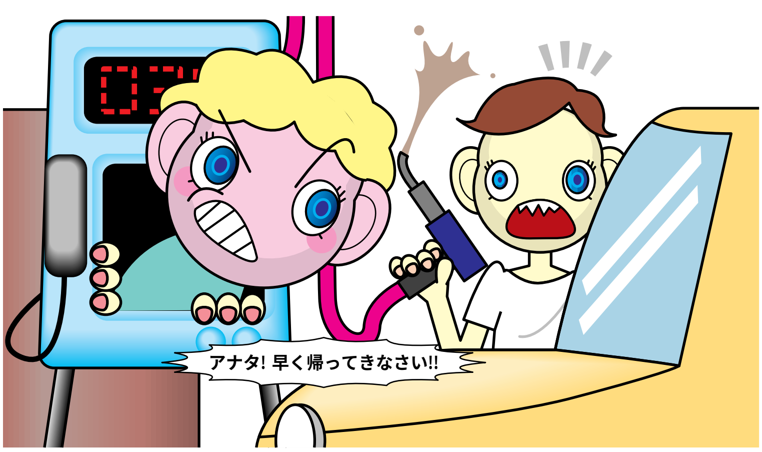
IMをめぐる大事件は次のように起こった。IM機能はもともとAOL内部だけで使われるサービスだった。しかし、このおいしいソフトを一人じめはさせぬと、これまた一人じめの大好きな会社Microsoftと Yahoo!が似たような IMソフト「MSN Messenger」などを導入してサービスを開始した。これだけなら問題はないのだが、MSのソフトではAOLのIMユーザーともオンラインでチャットできるようにしたのである。MSN Messenger利用者がAOLの「バディリスト（チャットする知り合いを登録した一種のアドレス帳）」をインポートする際には、AOLのパスワード入力が求められる。これをAOLは、MSがMSN Messenger利用者に対してパスワードを明らかにすることを暗に要求しているとして、これはハッキングと変わらない行為と非難、MSN MessengerをAOL IMから閉め出して接続できないようにしてしまった。MSN Messengerのユーザーが AOLユーザーに接続しようとするとincorrect password/loginエラーが出るようになったのだ。AOLの公開した技術に基づく独自のインスタントメッセージング・サービスを開発したProdigy Communicationsに対しても同様の閉め出し攻撃に出た。

これに対してMicrosoftは、MS自身がそのパスワードを入手することはできないと主張、MSN Messengerの利用者がAOLのブロックを素通りできる改訂版ソフトウェアを開発、配布した。

さて、こうなると大人のケンカは面白い。AOLはさらにプロトコルを変更、MSも負けずとまた改訂版ソフトを発行した。AOLは「AOLユーザーのプライバシーは何としても守る」として、閉め出しを続けた。これに対してMSは「ユーザーはオープンなプロトコルを使った互換性の高いシステムを望んでいる」と主張、これまた徹底交戦する構えだ。

一方、インターネットプロバイダのInfoseekはAOLに対し、IMサービスに採用されているコードを業界標準化組織のIETF（Internet Engineering Task Force）に委ねるよう要請した。MSやYahoo!、AT&Tなど8社も、AOLのSteve Case会長に連名で書簡を送りIMの業界標準確立に協力するようを要請した。またAOLはAOLで、業界リーダーらで構成するアドバイザリー・グループを設立し、MSなどはこちらに加入せよ、と言いだした。このグループには、Appleの暫定CEOのSteve Jobsや、Real Networks代表のRob Glaser、NovellのCEOであるEric Schmidt、Sun Microsystems副社長のBill Joyと、そうそうたる面々（しっかり反MS色の強い会社ばかりであることにも注目）が並んでいる。Microsoftは8月18日、MSN Messengerのプロトコルを公開して他社のIMアプリケーションからアクセスできるようにし、オープン政策をアピールしている。その後AOLは閉め出しは行なっていない。

それにしてもくだらないのは、閉鎖的政策を取ったAOLは、その一方でケーブルTV会社にISPにラインを開放するよう政府が指導するように訴え、相互運用性を主張している。また、オープンプロトコルを主張しているMicrosoftは、一方でWindowsの内部コードの公開には応じようとしていない。きれいごとなど言ってられないのだろうが、争いが続くなら、また裁判をやる以外に解決方法はないだろう。



現金レギュラー満タン？ それともカードでインターネット？？

ここシリコンバレーのガソリンスタンドでは、真新しいガソリン給油機（ガソリンを入れる時に使う、メーターのついているあの装置だ）には大きな液晶画面が付いていることが多くなってきた。だいたいはオレンジ色の背景を持つ白黒の液晶で、入れたガソリンの種類（4種類ぐらいある）や量をガロンで示したり、その金額を表示したりするだけのものだ。またレシートを印刷するプリンターはよく壊れているので、「レシートが欲しければ店員に！」といったメッセージが表示されるくらいのものである。

ところが、全米最大級クラスの大手石油会社のBPやAmocoと、Indiana州にあるガソリン給油機メーカーのTokheimは、Windows CEを使ってインターネットへの接続機能を提供するという新しい給油機を開発すると発表した。この新型ポンプは、小型ながらタッチパネル式のカラーの液晶画面を持ち、さながらAOLあるいはe-World（知ってます？）のような、スタートアップ画面を持っている。この画面にあるいくつかのボタン

を押してインターネットに接続する。天気予報や交通情報など、出先で見たい情報は案外多いはずだ。メールを読むといったことも（ガソリンスタンドで読みたいかどうかは別にして）比較的簡単にできるはずだ。

このような技術開発はすでにWindows CEを使った多くのパームトップマシンがあることを考えると容易で、また多くの人がクレジットカードを給油機に差し込んで使っているわけだから各種支払いも簡単だろう。実際に石油会社らが狙っているのは、広告の表示と電子商取引であるようだ。どこでもインターネットという発想だけでなく、必ずクレジットカードを使っているというところに装置を置くところがうまい。

パソコンのスタイルが話題に そろそろiMacもクラシックになるか

Appleがe-machinesを訴えたことを先々月伝えたが、Appleはその後もFuture Power、日本のSOTECと訴え続けて来た。もちろんその目的は、iMacに似ているマシンをこの世から消すことである。実際のところ、SOTECのマシンを見てiMacを想像しない人はいないだろう。アメリカにあるトレードドレス権（製品が持つ美的なデザインは守られなければならないとするもの）に抵触するかどうか、実際のところ裁判の行方はわからないとする識者が多い。色は確かに似ているが、色だけではトレードドレスの対象にはならない。デザインだけを見ると、オールインワン型として普通のカタチであるならそれは独自の美しいデザインということにはならないので、Appleは独自性を主張しなければならない。ユーザーがiMacと間違ってSOTECのマシンを買ってAppleが損害を被っていることも証明しなければならない。果たしてOSの違うマシンを間違って買うものか、面白い結果が期待できそうだ。ここでAppleはMac OSとWindowsが似ていると言わなければ、間違って買うという論拠に乏しくなる。ただそんなことはAppleは絶対に見とめないはずだ。

私は、これらのマシンはちっとも似ていないと思う。これが似ているのなら、トヨタのLexus（アリスト）はメルセデスのEクラスに似ているということでとっくに販売中止になっているだろう。AppleにとってiMacやiBookを守ることは、彼らの利益を守るために絶対に必要なことなので必死に勝とうとしてくるに違いないが、裁判官が隠れMacファンであることを祈るだけだ。そうでなければ、iMacはPlusなどに続いて思い出に残るパソコンとして名を残すだけにだろう。つまり裁判に負ければ、透明なボディを持つPCもたくさん出てくるだろう。いや、青や赤のボディを持つパソコンが未だに多く出てきていない方が不思議なくらいだ。

iMacのデザインは、パソコンのデザインそのものに自由な感覚を与えた。今ではあたりまえに思えるこのことをさえ、Appleがやるまでやる会社がなかったのだ。ただし賢い会社は、露骨にiMacに似ているものを出さないまでも、その自由な感覚だけを真似していく。先月紹介した、使いやすい次世代規格ハードウェアであるEasy PCのイニシアティブに参加しているGatewayやHewlett-Packard、IBMという大手メーカーからもこの秋には「これまでとは違うデザイン」のマシンが登場する見込みである。

500MHz PIIIよりも50%速い？ AthlonでAMDが念願の パフォーマンス第1位を奪取！

今月もっとも米国で話題になったのは、やはりAMDが発表したプロセッサAthlonだろう。クロックあたりの発行命令数はなんと9パイプライン（Pentium IIでも5）、システムバスは初の200MHz、ダイあたりのトランジスタを見ると最高2200万（P3は950万程度）というウルトラプロセッサなのだ。民間のベンチマーク機関の調べでもことごとくP3を凌駕している（150%速いというのもある）。これまでAMDがハイエンドプロセッサでこれほどまでにIntelを打ち負かしたことはない。さらにIBMがAptivaシリーズに、CompaqがPresarioシリーズにAthlonを搭載すると発表しており、このようなことも同社初のこと。Pentium IIIより間違いなく安くて速いのである。

Intelは早速Pentium IIIの最高40%程度値下げして、これに対抗している。またIntelはAMDがIBMらに大量のAthlonを供給できるかどうか注目している。Intel自身、500MHzを越えるプロセッサを大量に作ることがどんなに大変かわかっているからだ。AMDとしてはここで供給不足などを起こすと、永遠にメジャープレイヤーになる機会を失いかねない。正念場はこれからだ。

えっ？ AthlonはG3より速いかって？ そういう資料はAMDもAppleも発表していないので確かなことは言えないが、私は550MHzのPentium IIIの方がすでに450MHz G3より体感的に速くなっていると考えている。まあこれはOSの違いもあるし、私がよく使うアプリケーション、Internet Explorerが特にPCでは速く動作するためかもしれない。ともかく高性能CPUの値段が下がってきているので、組みたてパソコン製作派は秋葉原へすぐ直行すべきだろう。

今月の MAC BEST 10 ニュース

No.1 やはりeOneも…
iMacのインダストリアルデザインの違法コピーだとして、eMachinesに続き日本のSotecもAppleに訴えられた。販売は裁判の間も続けられる模様。e-oneを「Windows-based iMac Clone」とする新聞もあった。

No.2 Metroworksを買収
Motorolaの半導体製品部門が、CodeWarriorなどのプログラミング環境を販売するMetroworksを9500万ドルで買収した。Macには大切なメーカーであるため今後も注目。

No.3 iBookの予約を開始
Webで予約すると、一番最初に色を聞かれる。後はオプションを選ぶだけだが、AirPortはまだ予約できない。本体は1599ドルで、納品は9月後半になるのだそうだ。

No.4 AppleがLCDメーカーに出資
AppleがTFT-LCDフラットパネルディスプレイの生産をしているSamsung社に100万ドルを出資した。品不足解消のためと見られるが、液晶内蔵のiMacも開発してほしい。

No.5 「グラフ計算機」ファン必見
なぜか隠れファンの多いPacific Techの「グラフ計算機（英語版はGraphing Calculator）」のバージョ1.1.1が公開されている。www.PacificT.com参照。

No.6 QuickTime TV関連会社に投資
Appleは、QuickTime TVネットワークにサーバーを提供しているAkamai社に1250万ドル（！）を投資した。同社のQTVにかける意気込みが伝わってくる。

No.7 またMacエミュレーターが登場
Windows NTやLinuxで動作するMacエミュレータであるBasiliskがマニアの間で話題。エミュレーターらしい不思議な動作をしているらしい。

No.8 Darwin 0.3が登場
AppleはMac OS X Serverのオープンソースリリースである Darwinのバージョン0.3を発表した。これまでのMac OS X Serverよりもさらに洗練されたインストーラを持つという。

No.9 Sim City 3000 for Mac
Electronic Artsの都市シミュレーションソフト「Sim City 3000」がPC版に遅れること数カ月、ようやく発売された。米国での価格は49.95ドル。トンネルも作れる。

No.10 Canvas 7が登場
Deneba社のイラストレーション作成ソフトがバージョン7となって登場する。いかなる種類のオブジェクトでも、グループ単位で画像効果が適用できるようになった。価格は375ドルで、米国では10月に登場予定。

V E R S I O N U P
バージョンアップ

クオークジャパン QuarkXPress 4.1

クオークジャパンは、QuarkXPress 4.1へのアップデーターを今年後半にリリースする予定であることを発表した。同アップデーターでは、製品の安定性とパフォーマンスが改善され、ハサミツール、連続複製機能の強化、ガイド機能、RGBのダイレクト出力、ブリード領域のカスタマイズ機能といった新機能の追加も行なわれる。日本語固有のバグ修正も含まれる。今回のQuarkXPress無償アップグレードは、QuarkXPress 4.0の全登録ユーザーに配布される予定。

(株)クオークジャパン
03-3476-9437
http://www.quark.co.jp/

システムソフト TechToolPro

システムソフトは、「TechTools Pro 2.5 日本語版」の発売に先駆け、同製品のバージョン2からTechTool Pro 2.5 日本語版へのアップデーターをリリースした。同社Webページ（http://www.systemsoft.co.jp/online/AP/index.html）から無償でダウンロードできる。フルサイズのファイル名は「TTP25_Full.sit」（約3.4MB）。アプリケーションファイルのみ（約2.5MB）、コントロールパネルおよび機能拡張ファイルのみ（約1.5MB）も用意されている。また、TechTool Pro 2.5 日本語版のプログラムCD-ROMを手数料2,500円で入手することも可能。問い合わせは同社サービスセンター（092-752-5266）まで。

(株)システムソフト
092-752-5264
http://www.systemsoft.co.jp/

ヒューリンクス コンフリクトキャッチャー

ヒューリンクスは、ファイルのコンフリクトを解消するユーティリティー「コンフリクトキャッチャー」のバージョン8.0.5をリリースした。主な変更点は、Mac OS 8.6への完全対応。バージョン8.0.xからのアップデーターを同社Webページからダウンロードできる。詳しくは同社Webページを参照のこと。

(株)ヒューリンクス
03-3590-2311
http://www.hulinks.co.jp/

エルゴソフト すぐれ筆

エルゴソフトは、宛名書き作成ソフト「すぐれ筆」の新バージョン「すぐれ筆2000 for Macintosh」を1999年10月1日にリリースすることを発表した。標準価格は7,800円（税別）。

同製品は、前バージョン「すぐれ筆'99」までの「オールシーズン活用できる個人情報ツール」といった機能を継承しつつ、使いやすさの面が追求されている。新機能として、メール送信機能、目的に合わせたインターフェイスですばやく作業できる「目的別モード」機能、対話形式で簡単に文面を作成できる「文面アシスタント」機能などを装備。ベースカラーをiMacカラーにすることもできる。登録ユーザー対象のアップグレード価格は、3,800円（税別）。アップグレードの詳細は、登録ユーザーに案内が送付されるほか、9月中旬に同社Webページに掲載の予定。また、同社製品の登録ユーザーを対象とした優待販売も予定されている。優待販売価格は4,800円（税別）。詳細については、9月中旬に同社Webページに掲載の予定。

(株)エルゴソフト
045-565-3330
http://www.ergo.co.jp/

コーシングラフィック ジャンボエディタ

コーシングラフィックシステムズは、大きい表示が可能なバリアフリーのテキストエディター「ジャンボエディタ」の新バージョン1.5をリリースした。同製品はオンライン販売によるキーウェアで、価格は3,500円。おもな改良点は、ワンタッチでパネルを消して多くの行が表示可能になったこと、ダイアログ中でも大きな文字サイズでインライン変換が可能になったことなど。アップグレードは無償。

(株)コーシングラフィックシステムズ
011-281-9391
http://www.kohshin-graphic-sys.com/

カメオインタラクティブ Digital Performer 2.6

カメオインタラクティブは、オーディオ/MIDIシーケンスソフト「Digital Performer」の最新バージョン2.6をリリースした。同バージョンでは24ビット対応、OMSに完全対応したほか、録音テイクをフレキシブルに試行できる「Polar」、Sound Manager対応ソフトウェアの16ビットオーディオアウトプットを直接ルーティングできる「AutoTapプラグイン」を搭載。Retro AS-1/Unity DS-1から直接オーディオを受信することも可能になった。価格はオープンプライス（市場予想価格は70,000円）。アップグレード料金は23,100円（税込）。バージョン2.5からのアップグレードは無償。

(株)カメオインタラクティブ
03-3360-1558
http://www.cameo.co.jp/

ソフトウェア・トゥー Retrospect 4.1J

ソフトウェア・トゥーは、データバックアップユーティリティー「Retrospect 4.1 日本語版」へのアップグレードサービスを開始した。バージョン4.1Jでは、DVD-RAM、CD-R/RW、USBデバイスなど新しい機器へのバックアップや、インターネット経由でFTPサーバーへのバックアップが可能になった。また、Mac OS 8.6に対応している。アップグレード料金は、Retrospect 4.0Jからが5,000円、Retrospect 3.0J以前からが8,000円などとなっている。アップグレードに関する詳細は、同社Webページ（http://www.swtoo.com/upgrade/index.html）を参照のこと。

(株)ソフトウェア・トゥー
03-5676-2178
http://www.swtoo.com/

インフィニシス スクリーンスタジオ

インフィニシスは、スクリーンセーバー「After Dark」のモジュール作成ソフトウェア「スクリーンスタジオ」のバージョン2.0から2.1へのアップデーターを、同社Webページ（http://www.infinisys.co.jp/

afterdark/download/）で配布している。アップグレードの詳細は同社Webページを参照のこと。

(株)インフィニシス
022-216-4038
http://www.infinisys.co.jp/

アクト・ツー backpac 1.5.1

アクト・ツーは、バックアップソフト「backpac 1.5」（価格12,800円）のアップデーターをリリースした。同アップデーターは、バージョン1.5を1.5.1にアップデートする。同社WEBサイトから無償でダウンロードできる。バージョン1.5.1では、詳細設定の「対象」タブにて「更新や新規作成された項目は別フォルダに保存」オプションを使用した際に更新ファイルが別フォルダーに保存されない不具合などが修正された。

また、同製品を30日間使用できるトライアル版も、同社Webサイトからダウンロードできる。

(株)アクト・ツー
03-3328-8431
http://www.act2.co.jp/

CAMPAIGN キャンペーン

恒陽社 INpositionキャンペーン

恒陽社は、QuarkXPress用の自動面付けエクステンション「INposition 2.5J」（価格480,000円）の発売を記念して、INposition 2.5Jと「QuarkXPress 4.0 日本語版」（サンクスキャンペーン版は218,000円）をセットにした「インポジション プラス クォーク キャンペーンパック」を発売している。価格は580,000円で、300セット限定。

(株)恒陽社グラフィック事業部
03-5479-5283
http://www.koyoshagraphics.com/

イメージアンドメジャーメント form・Zキャンペーン

イメージアンドメジャーメントは、3Dモデラー「form・Z ver.3」（価格260,000円）、3Dモデリング＆レンダリングソフト「form・Z RenderZone ver.3」（360,000円）および「form・Z RadioZity ver.3」（価格420,000円）を発売したが、それにともない「form・Z新バージョンリリースキャンペーン」を実施している。キャンペーン期間中に対象製品を購入すると、建築素材約800点を収録したテクスチャー集CD-ROM「ArchiTextures1999」がもれなく付いてくる。対象製品は、form・Z RenderZoneとRadioZityの2製品。期間は1999年11月10日まで。

バージョン3では、ウォークスルーアニメーション機能、NURBS、パッチなどの3次元の自由曲面を持つ形状を自由に編集するモデリング機能、ツールパレットのカスタマイズ機能、パスに沿った3次元の階段作成機能などが追加されている。

(株)イメージアンドメジャーメント
03-3365-3641
http://www.imi-jp.com/

メディアヴィジョン キャンペーン情報

メディアビジョンは、Photoshop用のマスク作成プラグイン「Extensis Mask Pro 2.0J」を特別価格で提供する「Mask Pro なっとく！お得！キャンペーン」を実施している。通常価格79,800円のところ、キャンペーン価格は49,800円。限定3,000本。

また、同キャンペーンを記念し、Mask Pro 2.0Jと画像補正ソフト「Extensis Intellihance Pro 4.0J」の2製品をバンドルした「Extensis Plug-In Collection Vol.2」も通常価格89,800円のところ、キャンペーン価格67,200円。限定300本。

(株)メディアヴィジョン
03-3222-6841
http://www.mvi.co.jp/

オリンパス光学工業 キャンペーン情報

オリンパス光学工業は、214万画素のコンパクトデジタルカメラ「CAMEDIA C-21」（価格89,000円）の発売を記念してキャンペーンを実施している。同製品を購入したユーザーの中から抽選で、A賞としてデジタルフォトエディター「CAMEDIA VS 100ST」が、B賞として「CAMEDIAオリジナルアルミアタッシュケース」がそれぞれ100名ずつに当たる。応募方法は、同製品に付属する愛用者カードに必要事項を記入のうえ投函。キャンペーン期間は1999年9月20日まで。

オリンパス光学工業
03-5690-5513
http://www.olympus.co.jp/

ソフトウェア・トゥー キャンペーン情報

ソフトウェア・トゥーは、Photoshop用のマスク作成プラグイン「Extensis Mask Pro 2.0J」を特別価格で提供する「Mask Pro ラクラク切り抜きキャンペーン」を実施している。通常価格79,800円のところ、特別価格は49,800円。限定2,000本。

(株)ソフトウェア・トゥー
03-5676-2177
http://www.swtoo.com/

Announcement お知らせ

MOSA メールマガジン配信

MOSA（Macitosh OS Software Association）は、インターネット上で運営するメールマガジン「Macintosh DEVELOPER'S JOURNAL online」を会員サービスの一環として発行している。同メールマガジンは、これまでプログラマー向け雑誌として人気の高かった「Macintosh DEVELOPER'S JOURNAL」（技術評論社発行）をメールマガジンとして復活させるもの。毎週月曜日配信。毎週テーマ別のコンテンツで、第1週がニュース解説、第2週が特集、第3週が最新テクノロジーレビュー、第4週が連載「進め！REALbasic」、第5週が特別記事となっている。料金はMOSA会員なら無料。MOSAへは、年会費10,000円を納めれば誰でも会員登録できる。入会について詳しくは、Webページ（http://www.iijnet.or.jp/ mosa/index.ht ml）を参照のこと。

MOSA
03-5292-7820
http://www.iijnet.or.jp/mosa/

メディアヴィジョン 取扱製品変更

メディアヴィジョンは、同社取り扱い製品およびサポート業務の一部を変更した。

■Now Up-to-Date取扱終了
同社は、Qualcomm社との契約を終了したことにともない、同社がこれまで販売してきた「Now Up-to-Date」の取り扱いを終了した。同製品のユーザーサポートはアクト・ツーに移管した。

■Now Utilitiesサポート移管
同社が取り扱っていた「Now Utilities」のユーザーサポートが、アクト・ツーに移管した。

■FWB Software社製品取扱開始
FWB Software社製品の販売およびサポート業務を開始する。取り扱い製品は、ドライバーソフト「Hard Disk ToolKit 3.0 日本語版」（1999年9月初旬発売予定。価格は未定）、「Hard Disk ToolKit・PE 3.0 日本語版」（1999年9月初旬発売予定。価格は未定）、CD-ROMドライバーソフト「CD-ROM ToolKit 3.0 日本語版」（1999年3月発売。価格12,800円）の3製品。

(株)メディアヴィジョン
03-3222-6841
http://www.mvi.co.jp/

(株)アクト・ツー　サポートセンター
03-3328-8431

ヒューリンクス EyeCandy価格改定

ヒューリンクスは、同社が販売しているAdobe AfterEffectsプラグイン「EyeCandy 3.1 for Adobe AfterEffects 日本語版」の定価98,000円を約30%値下げし、定価68,000円で販売している。同製品は、Adobe AfterEffects 3.0以降で動作する、20種類のリアルで自然な特殊効果を作成するフィルターセット。

(株)ヒューリンクス
03-3590-2311
http://www.hulinks.co.jp/

エーアンドエー VectorWorks技能試験

エーアンドエーは、「第7回VectorWorks操作技能保持者認定試験」を札幌、東京、名古屋、大阪、福岡の5都市に試験会場を拡大して実施することを発表した。詳細は以下のとおり。

・試験日
1999年10月23日（筆記試験11:00～12:00、実技試験12:15～13:15）

・試験会場
札幌：札幌デザイナー学院
東京：エーアンドエー
名古屋：トライデントデザインスクール
大阪：サイバーカレッジ梅田
福岡：九州デザイナー学院

・試験方法
筆記試験（試験時間60分、マニュアルより出題）、実技試験（試験時間90分、試験当日実技課題を出題）

・願書締切
1999年9月24日（当日消印有効）

・受験料
一般 20,000円、学生 10,000円、MCTC各校修了試験合格者10,000円、再受験者 5,000円

・受験免除
MCTC各校の受講修了生のうち、修了試験に合格した者は実技試験免除される

なお、受験願書が添付された受験ガイドブックの申し込みを、同社Webページや電話にて受付中。

また、受験対策問題集として、「MniCAD VectorWorks操作技能保持者認定試験　問題と解説　―予想問題付き―」（仮称）が発売される（ビー・エヌ・エヌ発行、予価2,500円、9月上旬発売予定）。受験対策として、エーアンドエー認定トレーニングセンターMCTCが実施する試験対策講座も開講される。

エーアンドエー(株)
VectorWorks操作技能保持者認定試験事務局
03-5285-2359
http://www.AandA.co.jp/

インプレス 邦楽情報サービス

インプレスは、インターネットで洋楽を中心に音楽情報を配信しているサービス「MUSICWatch」に、邦楽専門の「MUSIC Watch J-pop」を追加した。「MUSIC Watch J-pop」では、最新邦楽ニュース、新譜情報、週間ランキングなどを毎週水曜日に配信する。Web版（http://www.watch.impress.co.jp/music/）では、人気インディーズ系アーティストらの楽曲データをMP3データでダウンロードできる新サービスも開始する。購読料はWeb版＆メール版ともに無料。購読受付は同社Webページ（http://www.ips.co.jp/pointup/enews1.isa/）にて。

また、サイバーウィングが運営するCD通販サイト「MUSIC NAVI」（http://musicnavi.cplaza.ne.jp/index.html/）と連携し、「MUSIC Watch J-pop」で紹介された邦楽CDをインターネット通販で購入することもできる。さらに、インプレスが運営するショッピングサイト「impress Direct」（http://www.ips.co.jp/）とも連携し、MP3プレイヤーや関連ソフトウェアの販売も行なう。

インプレス
03-5275-9270
http://www.impress.co.jp/

ソニーほか Webオークションサービス

ソニーコミュニケーションネットワーク、リクルート、ディー・エヌ・エーは、インターネットオークションビジネスを3社共同で開始することに合意した。同サービスは、ソニーコミュニケーションネットワークが運営するポータルサイト「So-net」と、リクルートの運営するポータルサイト「ISIZE」の掲示板「じゃマール・オン・ザ・ネット」と連携し、サービスの企画・運営はディー・エヌ・エーが行なう。同サービスは今秋にスタートする。

(株)ディー・エヌ・エー
03-3465-7080

エクス・ツールス Shade関連

エクス・ツールスは、同社が開発・販売している3DCGソフトウェア「Shade」の英語版の体験版「Shade Professional R3 DEMO」を、同社Webページ（http://www.ex-tools.co.jp/download/index-e.html）で無償配布している。同体験版には英文マニュアルがPDF形式で収録されている。レンダリング可能なイメージサイズ、アニメーションファイルの保存不可、Shade形式の形状データの保存不可といっ

MAC CALENDARイベント開催案内

	展示会名	開催場所	問い合わせ	
9／17(金)――9／19(日)	東京ゲームショウ'99秋	幕張メッセ	コンピューターエンターテイメントソフトウェア協会	03-3591-1421
9／20(月)――9／24(金)	IGAS'99 国際グラフィックアーツ総合機材展	東京ビッグサイト	IGAS'99 事務局	03-3267-6231
9／29(水)――9／30(木)	LinuxWorld Expo／Tokyo '99	東京ファッションタウン	IDG WORLD EXPO	http://www.idgexpo.com/
10／5(火)――10／9(土)	エレクトロニクスショー'99	幕張メッセ	日本エレクトロニクスショー協会	03-5402-7601
10／6(水)――10／8(金)	Digital Studio '99	インデックス大阪	日本能率協会関西地域本部	06-6261-7151
10／6(水)――10／8(金)	CG OSAKA '99	インデックス大阪	日本能率協会関西地域本部	06-6261-7151
10／6(水)――10／8(金)	DIGITAL WEAR OSAKA '99	インデックス大阪	日本能率協会関西地域本部	06-6261-7151
10／6(水)――10／8(金)	デジタル生産システムフェア	福岡国際センター	日刊工業新聞社　西部支社	092-271-5715
10／6(水)――10／8(金)	九州・山口・沖縄ソフトウェア産業展	福岡国際センター	日刊工業新聞社　西部支社	092-271-5715
10／9(土)――10／13(水)	国際デザイン展'99	アジア太平洋トレードセンター	国際デザイン交流協会	06-6346-2612
10／13(水)――10／16(日)	メカトロテック・ジャパン99	ポートメッセなごや	ニュースダイジェスト社	052-732-2455
10／20(水)――10／22(金)	データベース'99　TOKYO	東京国際フォーラム	日本経済新聞社　事業局総合事業部	03-5255-2847
10／26(火)――10／29(金)	システム コントロール フェア '99	東京ビッグサイト	日本電機工業会	03-3581-4842
10／26(火)――10／29(金)	'99国際ロボット展	東京ビッグサイト	日刊工業新聞社	03-3222-7239
11／9(火)――11／12(金)	COMDEX Japan '99	幕張メッセ	ソフトバンクフォーラム	03-5642-8433
11／9(火)――11／12(金)	Enterprise Solutions Tokyo '99	幕張メッセ	ソフトバンクフォーラム	03-5642-8433
11／9(火)――11／12(金)	SEYBOLD Seminars Tokyo/Publishing '99	幕張メッセ	ソフトバンクフォーラム	03-5642-8433
11／9(火)――11／12(金)	OBJECT WORLDJapan '99	幕張メッセ	ソフトバンクフォーラム	03-5642-8433

た、いくつかの機能制限がある。
　また、同社ではShadeの形状データ制作サービス「Shade形状工房」を法人向けに開始することを発表した。同サービスでは、企業などに対し、3DCG化の相談から形状データの納品までを電子メールなどで行なうもの。詳しくは、同社営業部（03-3299-5554）に問い合わせのこと。

エクス・ツールス(株)
092-722-4552
http://www.ex-tools.co.jp/

マクロメディア Flash 4トライアル版

　マクロメディアは、ベクターアニメーションソフト「Macromedia Flash 4 日本語版」（価格39,800円）のトライアル版の無償配布を実施している。同社Webページ（http://www.macromedia.com/jp/software/flash/trial/）からダウンロードできる。トライアル版では製品版と同じ機能を30日間使用できる。
　また、同社Webサイトには、デザイン変更だけで使用できるテンプレート集をダウンロードできる「Flash4ライブラリーセンター」（http://www.macromedia.com/jp/support/flash/library/contents.html）や、Flash4の基本的な機能についてセミナー形式で解説されている「Flash4 Web出前セミナー」（http://www.macromedia.com/jp/software/flash/training/）が開設されている。

マクロメディア(株)
03-5563-1980
http://www.macromedia.com/jp/

アミュレット モバイル保険

　市川充商店アミュレットは、大塚商会の協力を得て、ノートブック型パソコンを対象としたモバイル保険を取り扱っている。同保険は、盗難、火災、落下など、不慮の事故による破損にのみ適用され、自然故障には適用されない。A5よりも大きなサイズのノート型パソコンで、新品のみが対象となる。同社の店頭にマシンを持ち込み動作確認などの審査をすれば契約が可能。保険料は、20万円までの補償額で年間6,000円、40万円までの補償額で年間12,000円などとなっている。

(株)市川充商店　アミュレット
03-5295-8418
http://www.amulet.co.jp/

フォントワークス 対応FDドライブ追加

　フォントワークスジャパンでは、B&W Power Macintosh G3、New PowerBook G3、iMacにフォントワークス書体をインストールする際には、USB仕様の外付けフロッピーディスクドライブが必要とアナウンスしているが、Panasonic製SuperDiskドライブ「LK-RMB33UY」、「LK-RMB33UZ」が新たに対応機種となり、現在7機種の対応が確認されている。なお、ロジテック製のUSB接続FDユニット「LFD-31U/M」には対応していない。

(株)フォントワークスジャパン
03-5354-7604、092-722-4760
http://www.fontworks.co.jp/

コンシューマー向けのエントリークラス（とは限らないが）モデルであるiBookにワイヤレスネットワークを標準サポートされてしまい、Apple社以外のPCメーカーは大慌てで対応策を練っているようだ。それは、そうだろう。iMacの時と同じく、予想だにしなかったものをあっさりと出されてしまったわけで、おいそれとは製品計画に対抗技術を組み込めない。暫定的にはこの秋に何らかのアクションを起こしてくるところもあるだろうが、他社による本格的なサポートはやはり来年以降になるものと考えられる。このApple社の先手必勝的パターンは、ハードとソフトを同時に手がける唯一のPCメーカーだからこそ可能になった部分が大きい。OSのライセンスのみでは、金は生み出せても真の革新は生み出せなかったはずである。

*iBook*宣言

これがiBook看板だ（か？）

まず最初に、前回の冒頭で書いた、エクスポ基調講演における「iBookの予感」の話の補足から…。

「キーノートの会場に入って案内板を見たときには、平面をアーチで区切って2色に分けたそのグラフィックデザインに、もしかしたらコンシューマーポータブルにはこういうディテールが採り入れられるというヒントが隠されているのではないかと思った」と書いたわけだが、これはちょっと実際の写真がないとわかりにくいのではないかと感じたので、改めて示すことにした（図1）。

考えすぎと言えば考えすぎ。3つの丸い玉は実物ではどこに行った？　と訊ねられればそれまでだが、まあ、こうしたサインシステムもきちんとデザインされていたということがわかっていただけるだけでもよしとしよう。

意外な場所に広告が

キーノートの後にはニューヨークの街でもiBookの広告が解禁となり、あちこちで例の下向きに開いたイメージにお目にかかった。

しかし、ギリギリまで手配を遅らせたせいか、なかなか良い場所を確保できなかったようで、注目度の点では今ひとつ効果が薄く思えた。

逆に、その分、ユニークな場所に設置されたケースも多く、たとえばここで紹介するものは年中無休の駐車場の出入り口にバックライト付きで置かれていた（図2）。

正式発売の際に、どのような広告キャンペーンが行なわれるのか、今から楽しみだ。

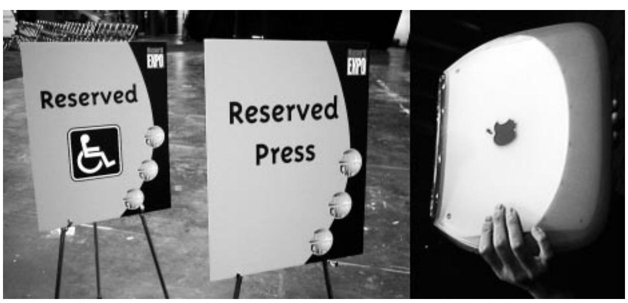
That's My System

世界で3台目（?）のSTB

6月号で「世界に2台のプロトタイプ」の見出しのもとに、インターネットオークションサイトのeBayで売りに出されていたApple Interactive Television Box（Set-top boxの略でSTBと呼ばれる）に触れたが、ひょんなことから、その実物（図3）を手に入れることができたので、今回はページのほとんどをその全貌の紹介にあてることにした。

ことの起こりは1通の電子メールであり、元の持ち主は、どうやら僕が以前にApple関係のグッズを競り落としたりしていた関係でダイレクトメールを送ってきたらしい。

この種のDMは、オークションサイトの仲介料を省いたり、なるべく速やかに品物の売却を行ないたい場合などによく行き交うようだ。その際の相手を見つけるには、過去のオークションの記録を調べてメールアドレ



1●これ（左と中央）が、iBook（右）のイメージを暗示していたように思われる基調講演会場内の案内板。考えすぎかもしれないが、事前に限られた人間にはiBookが公開されていたことを思えば、ありえなくはない仕掛けだ



2●iBookの発表が終わると、ニューヨークの街のあちこちにその広告が貼り出されるようになった。これは、ブロードウェイの駐車場の出入り口で見かけたもので、注目度はともかく、面白い場所に設置するものだと思った



3●ひょんなことから入手した、幻のApple Interactive Television Box。いわゆるセットトップボックスが話題になったときに試作されたもので、STBと略される。Pippinの前身のような性格の製品となる予定だった

大谷和利の

PowerBook Diary

Expo落ち穂拾い、幻のApple Interactive Television Boxの全貌ほか

スを入手するのが手っ取り早く確実だ。そういう意味では、僕以外にも何人かにオファーを出していた可能性もあるが、少なくともメールの宛先はcc:やbcc:ではなく、to:で個別に送られてきたものだった。

「世界に2台」という以前のオークションの触れ込みが正しければ、これは現存する3台目のプロトタイプということになる。実際にはもっと数が出回っているような気もするが、ともかく元オーナーがそのように貴重なプロトタイプを手放すことにしたのは、急に物入りとなって数日内に資金を作る必要に迫られたからと書かれていた。

Western Union（世界規模の簡易送金システム）を通じて代価を支払ったのを確認したら、すぐに品物を発送するとのことだったが、何しろ見ず知らずの相手からの突然のメールである。STBの実物を見たわけでもなく、俄には信じがたい話で、極端に言えばインターネット詐欺の可能性もあったわけだ。

しかし、何回かのメールのやりとりや実際に電話でも話をするなどして、ある程度の裏付けがとれたことから取引に応じることとし、めでたくSTBは僕のもとへとやって来ることになった。

デザインは「Espresso」風

実のところ、このSTBは専用の情報サービスがなければ機能しないため、1995年当時にApple社がBritish Telecomなどと進めていたインタラクティブテレビのプロジェクトが消えた今となっては、電源が投入できてもタダの箱に過ぎない。その意味では、Apple史の1ページの名残的な置物にしかならないわけだが、それでも僕が持っていればイベントなどの展示用などに貸し出すこともできたりするので、Macのコミュニティにとって少しは有効かと思う。

しかし、現時点でのSTBの意義は、表舞台には出てくることがなかったAppleDesignの成果物に関して、デザインや設計的な考察を行なえるということにあるだろう。

その性格やコスト的な制約から、STB本体は極力目立たない黒い箱としてデザインされている。これは、実際にテレビと組み合わせて設置したときに、画面以外の要素の主張が強すぎては主客転倒になってしまうからだ。

サイズ的には幅×奥行き×厚みがそれぞれ395×290×56mmで、重さが2.6kg。結構大きいものの、重量の比較ではPowerBook G3よりも軽いことになる。

一方で、ユーザーとのほとんど唯一の物理的インターフェイスとなるコントローラーユニットは表情豊かで、裏面に至るまでなかなかに凝ったデザインが施されている（図4〜6）。このことは、特に20周年記念Macの凡庸なリモコンと比較すると顕著であり、コントローラーユニットだけでAppleらしさを精一杯演出しようとしたものと考えられる。

また、全体形はまったく異なるものの、フォルムの端々（色分けされたボタンや、裏面の窪みなど）にPippinのコントローラーとの類似が見られる点にも注意したい。

地味な本体側のデザイン（図7〜9）にも、よく見れば当時のApple社のデザイン言語であった「Espresso」に基づくディテールが散見される。それらは、対称的に採り入れられた緩やかなカーブや、サーフェスに対する彫刻的な切れ込み、あるいはまた動きを感じさせる放熱口の並びである。

これは、デスクトップMacに見られるダイナミックさや一体型Macの可愛らしさとは無縁だが、抑制の利いた静的な美を目指したものと言えるだろう。

フル装備のポート類

そんな物静かな正面や、家電製品然とした底面（図10〜12）と比較すると、ポート類が並んだ背面（図13、14）はうって


4●Apple製品としては地味な本体のデザインと比較すると、コントローラー（右）は結構力が入っている。左は参考のために並べた20周年記念Macに付属のコントローラーだが、汎用品を流用したらしく情けないできである


5●横から見ると、その複雑な形状が一層よくわかる。裏面は、手に持ったときに人差し指が当たる部分を凹ませるなど、全体に手に馴染む設計だ。十字キーの下（写真ではすぐ左）にあるボタンは、奥から赤緑黄青に色分けされている

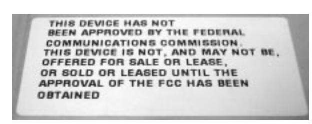

6●バッテリケースのカバーを外したところ。家電製品では、よくカバーの中の仕上げが雑だったり、射出形成のモールドの跡が残っていることがあるが、こういう部分まで手を抜かずにデザインされている


7●緩く湾曲したシンプルこの上ないSTBのフロントパネル。目に付く部分のスイッチは、基本的にこのパワースイッチしかない。板金の側面には、持ち上げたりするときの指がかりとなるように、プレスで凹みが設けられている

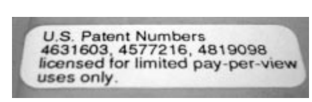

8●フロントパネルの中央に位置するアップルロゴ。ベースのプレート部分がコントローラーからの赤外線受光部となっている。また、パネルの下方には、このように彫刻的な段差があり、外観上のアクセントとなっている


9●本体上面後方にある放熱口。当時のApple社のデザイン言語にしたがって、上面後端もゆるくカーブしており、それに合わせて放熱口のパターンが決められている


10●STBの底面はこんな感じ。板金製で、典型的な家電製品の造りとなっている。ゴム脚が予想以上にがっしりしているのは、STBの上にテレビが置かれた場合に、全重量を支える必要があるため。格子パターンの丸窓は、ファンの吸入口らしいが、ファンユニットは装着されていない



11●底面に貼られたラベルの1つ。このユニットはユーザーテストに供されたプロトタイプであったため、当然ながらFCCの認可がまだ下りていなかったことが示されている



12●米国特許番号が記された別のラベル。これによれば、ユーザーテストは特定のpay-per-view業者と共同で行なわれたようだ。pay-per-viewとは、見たいプログラム（通常は映画）を選択した時点で、その分の聴視料を加算するケーブルテレビサービスのこと

変わって饒舌になる。

日欧米のすべてのテレビ規格に対応できるような仕様となっているのはもちろん理解できるが、Ethernetによる情報配信が考えられていたことは特筆に値する。

たとえば、今でこそケーブルテレビの回線を利用してケーブルモデムを接続し、そこから先はEthernetを使ったインターネットアクセスも行なわれているが、そうした通信インフラにも対応できるような仕様になっていたわけだ。

ちなみに、STBには側面にADBポート（図15）も付いており、こういう点からもこの製品が紛れもないMac一族だったことがわかる。

Apple製品の証

次に、蓋を開けて中を見てみよう（図16～20）。

基板にはおなじみの書体で“APPLE COMPUTER INC.”の文字がエッチングされ、STBが純正のApple製品であることが示されている。

STB3と書かれたApple製チップは、通常のMacのツールボックスROMに、STB用の専用ルーチンを加えたシステムROMだと考えられる。

その他、懐かしいところではC-Cube社のMPEGデコーダーチップも見えるが、全体としてはジャンパー線なども見あたらず、実際に量産寸前まで煮詰められていたことがうかがわれる。

なお、もしかすると内部バスあるいは外部SCSIポートにハードディスクを装着することで、通常のMacと同じように起動できる可能性も残されているが、現時点では試みていない。ただし、その場合にも内蔵RAMの少なさがネックとなりそうだ。

マニュアルも充実

STBにはマニュアルも付属してきた（図21～28）。驚いたことに、こうしたデモ機にありがちなコピーによる暫定版などではなく、薄くはあっても、きちんとApple社製マニュアルのフォー



13●背面に並んだポート類。左から、メインの電源スイッチ、ACコードソケット、SCSI（HDI-30）、SCARTポート（VCR用）、SCARTポート（TV用）。SCARTはヨーロッパで使われている映像系のポートで、かつてはソニーのコンピューターやモニターでも採用されたことがある



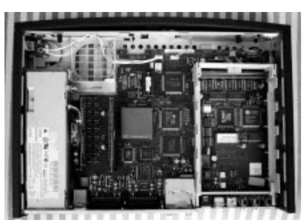
14●背面に並んだポート類（続き）。同じく左から、RF Out、ケーブルテレビのベースチャンネル選択、RF In、Ethernet、シリアル、Sビデオ、コンポジットビデオ、音声（右チャンネル、）、音声（左チャンネル）。上部の空洞はオプションのハードディスクスペース



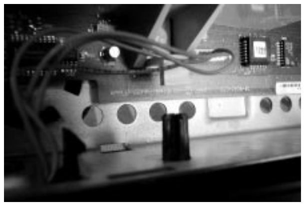
15●正面向かって右側面の前寄りの位置にも"input"と書かれたポートがある。これはADB端子であり、キーボードやマウスの接続が想定されていた



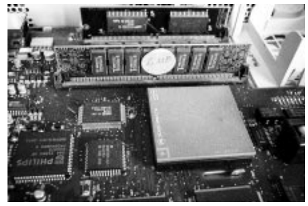
16●内部へのアクセスは、上蓋を外すことで行なわれる。背面パネル上部のネジを外し、蓋を少し後ろにずらして上方に引き抜けば基板が露出するようになっているが、立て付けはあまりよくない



17●これがSTB内部の全体像である（上が正面）。左端に電源ユニットがあり、その斜め右上にファンのためと思われるスペースが見える。ほぼ中心に位置するグレーの四角がCPUのMotorola 68LC040。右端のブラケットは、オプションのハードディスクを固定するためのものである



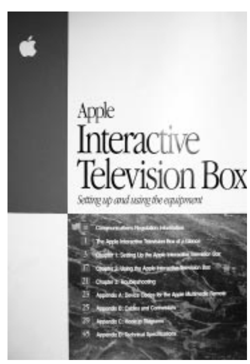
18●図17の右上のあたりを拡大したイメージ。確かにApple Computerの文字が記されている。その横の数字によって、この基板が1995年に設計されたことがわかる



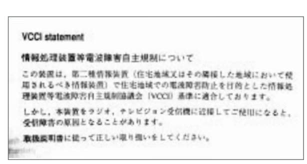
19●中心部のクローズアップ。巨大な68LC040の奥に見えているのは、拡張メモリースロットに差し込まれたメモリモジュールで、2MBと手書きされたシールが貼ってあるのが見える



20●図17の右のほうに位置するチップ類。C-Cubeの字があるものはMPEGデコーダーであり、STB自体ではMPEG2までサポートされている。また、XILINX社のチップはASIC、STB3と書かれたApple製チップはシステムROMのようだ



21●STBには、こんなにきちんとしたマニュアルまで用意されていた。全体デザインやレイアウト的にも当時の純正マニュアルのフォーマットに則ったもので、かなり本気で準備されていたことがわかる



VCCI statement

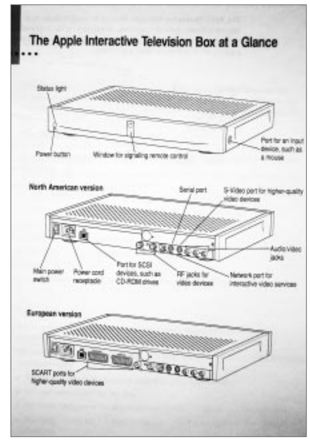
情報処理装置等電波障害自主規制について

この装置は、第二種情報装置（住宅地域又はその隣接した地域において使用されるべき情報装置）で住宅地域での電波障害防止を目的とした情報処理装置等電波障害自主規制協議会（VCCI）基準に適合しております。

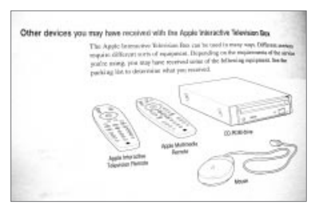
しかし、本装置をラジオ、テレビジョン受信機に近接してご使用になると、受信障害の原因となることがあります。

取扱説明書に従って正しい取り扱いをしてください。

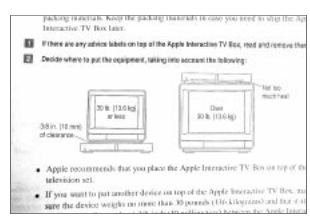
22●マニュアルの冒頭部分に記された日本語の注意書き。ユーザーテストは日本国内では行なわれなかったはずだが、製品開発は一応全世界を視野に入れて行なわれていたらしい（ただし、他の記述はすべて英語のみ）



23●実は（というか、テレビの仕様の違いを考えれば当たり前だが）STBには北米バージョンと欧州バージョンの2種類が予定されていた。ところが、手元のユニットはSCARTポートとアメリカ仕様のRF端子を持つ混成版で、プロトタイプはどちらでも使える仕様にしていた可能性もある



24●CD-ROMドライブやマウスも含まれていた周辺機器リスト。リモートコントローラーもこのように2種類が検討されていた。このユニットに付属するInteractive Television Remote（左端）はSTBのみに対応し、中央のMultimedia RemoteはテレビやVTRもサポートする



25●比較的小型のテレビならばSTBユニットの上に置き、重量が13.6kgを越す大型テレビの場合にはSTBのほうを上に載せるようにとの指示。右のようにしてこそセットトップボックスだが、実際には結構奥行きがあり、大型テレビであっても、その上に安定して置くことは難しい

マットに則った正規版である。

しかも、さすがにコンピューター的な知識を持ち合わせないテレビ視聴者レベルのユーザーが対象とあって図版類が多く、しかも、普通以上に丁寧な説明が加えられている。

このことからも、STBプロジェクトが離陸寸前まで進んでいたことがわかる。しかし、逆にここまでやっておきながら中止したことによってApple社が受けた打撃の大きさも容易に想像が付く。Pippinもそうだが、そんなことを繰り返していれば業績が悪化しないほうが不思議であろう。

開発ソフトまで付属

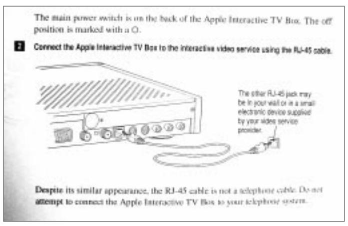
さらにこの物件には開発ソフトを含んだCD-Rも付属していた（図29）。

このことは、今回のユニットはユーザーテストに供されたものというよりも、デベロッパー向けの開発ユニットが何らかの経路で流出したものと考えられる。

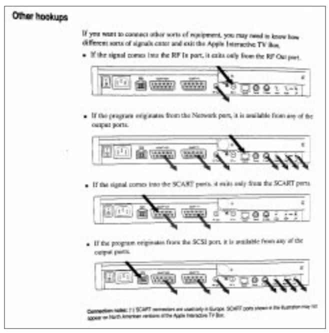
元ユーザーがその種のプロジェクトに関係していた可能性もあるのだが、ユニットの到着後にそのあたりの事情を訊こうと思ってメールを出したものの、原稿執筆の時点では返事が来ていない。そういうわけで、真相は藪の中だ。

STBを利用した情報サービスの想定画面（図30）を見る限り、発想的にもインターフェイスの点でもとりたてて新機軸はなかったように思えるが、こうしたマシンがもし普及していれば、Apple社の運命もまた変わっていたに違いない。

まあ、結果論ではあるものの、僕としては現在のiMacやiBookを生み出した新生Apple社のほうを支持したいし、おそらく大多数のユーザーもこの意見に賛成してくれるだろう。それでも一度は、このSTBが稼働しているところを見てみたいというのが、本音ではあるのだが……。



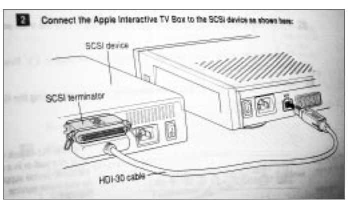
26●STBプロジェクトでは、通常のケーブルテレビ網を利用した情報配信のほかに、Ethernetベースのインタラクティブなインフォメーションサービスも計画されていた。このRJ-45ジャックは、そのために用意されたものだ



28●各映像ポートの連携状態を示すダイヤグラム。RF端子やSCARTポートは入出力の2つだけで完結しているが、EthernetとSCSIからの入力は、すべての映像ポートから出力できることが示されている



29●ユニットに付属してきたCD-Rメディアに保存されていたソフト類。その多くは開発用のもので、エンドユーザー向けではない。その意味では、このユニットはデベロッパーに供給されたものである可能性が強い



27●外付けCD-ROMドライブの接続方法も説明されている。この部分が標準で内蔵され、CPUをPowerPCに変更すれば、後のPippinのような性格のマシンになっていたはずだ



30●STB自体は基本的に対応サービスに接続しないと機能しないが、付属ソフトのProjectorをMac上で起動したところ、それらしい表示画面が表れた。まさにオンデマンド映画の選択画面であり、右上のグレーの部分にプレビュー動画が表示されるはずだった

From My PowerBook Diary

PowerBook日記から

7月27～30日　単行本"Newton Spirits"の共著者で、フィラデルフィアにあるテンプル大学に通う中川裕一君がボストン／ケンブリッジを来訪。魔女の街として知られるセーラムや、ボストン市内の水陸両用ガイドツアーである"Duck Tour"を楽しむ。

8月7日　映画「Deep Blue Sea（邦題は未定のようだ）」を見る。これは現代版の「ジョーズ」とも言える内容の映画だが、そのリアルさにおいて格段の進歩を感じた。

一応のストーリーは、実験的に脳の容積を増やされたサメが人間に匹敵する知能を持ち、「海に浮かぶ密室的」な研究施設内のスタッフに襲いかかるというもの（まだまだ映画のネタは尽きないものだと思う）。もちろん敵役のサメは、実物、模型、CGを組み合わせて撮影しているのだろうが、それらがほぼシームレスに融合されており、特撮とわかっていてもすべてがホンモノに見えてしまう。

説明的な前半はやや退屈だが、後半になると意外な人物が意表を突く展開で餌食となって消えるなど、そのたたみかけるようなテンポと心理的恐怖の演出は、下手なホラー映画よりも数段上を行く。日本ではいわゆるお正月映画となってしまうのかもしれないが、見て損はない作品だ。

ホラー映画と言えば、映画関係者がノーマークだった“The Blair Witch Project”も人気を呼んでいる。これは、「ホラー映画を作るために森に出かけ、そのまま行方不明となった3人の学生が現場に残していたフィルム」という設定の作品で、まだ見てはいないのだが、マニアックな仕掛けが受けて口コミで広がり、カルト的な人気を博している。これは必見か？

「究極のMac道を目指して今日も頑張るぞ」
「ガッテンでさあ、ご隠居！」
Macユーザーが抱える難問奇問に長屋の住人たちがずばりお答えします。

あ★かるいMac道のススメ・其ノ十八

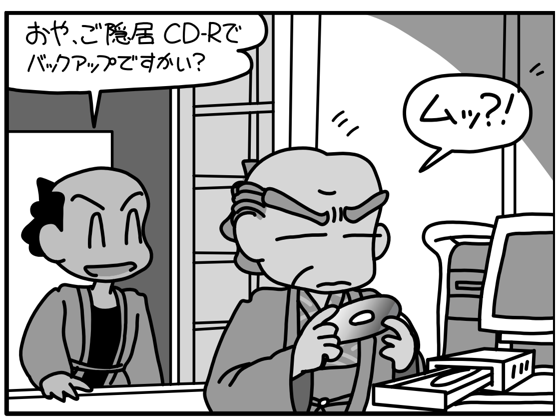
文・塩川 泉／絵・まつむらまきお

みんなのアイドル、お鈴でえす。左にいるご隠居さんは、あたしのおじいちゃんなのよ

長屋のご意見番、Macの生き字引とはわしのことじゃ。Macのことならなんでも知っとるぞ

ども、大工の留吉っす。「だいく」じゃなくて「でぇく」って発音してくれると嬉しいな

働く主婦、舞です。家業とお仕事の掛け持ちは少し大変だけど、でも頑張ってます





おんやあ、今日はいったいどうしたんすか、珍しく音楽なんかかけちゃって。

がさつなお前とは違ってな、わしらはいつも優雅に、音楽を楽しでおるんじゃ。

違うのよ、昔のレコードをCDに焼き直したもんだから、嬉しくって朝からかけまくってるの。

そうあからさまに言ってしまっては、身も蓋もないではないか……。

レコードをCDに焼き直す？　普通のCD-ROMドライブにはそんな機能、付いてやせんよねえ。

もちろんじゃ。CD-ROMドライブは文字どおり、読み込み専用じゃからな。これはCD-Rドライブを使って作ったんじゃよ。

そういえば近ごろ、CD-Rドライブがやたらと売れてるようね。

そうじゃな、ここ数年で価格もぐっとリーズナブルになったし、操作性の優れたアプリケーションも次々と出てきたからのお。

おいら、CD-Rってデータのバックアップに使うものって思い込んでたんすけど、こんな風に音楽CDも作れるんすね。

内蔵のCD-ROMドライブと組み合わせれば音楽CDがそのままコピーできるし、曲の並べ替えだって自由自在よ。

それにな、レコードやテープをCD化することもできるんじゃぞ。CDにしておけば音質の劣化が防げるし、屋外や車でも聴けるようになるんじゃ。

テープはともかく、レコードは車じゃ聴けやせんからねえ。へええ、CD-Rっていろいろと便利なんだなあ。

ちょっと小耳にはさんだんだけどさ、最近、CDに収納されたMP3ファイル

近頃、やたらとCD-Rが売れているようですが、どれくらい便利なものなんでしょうか？

を再生する装置も出てきたんだって。

MP3というとあれか、音楽を高圧縮できるという、あの変換フォーマットのことか？

そうそう、そうして作っておいたMP3ファイルをCDに焼いておくと、その装置で再生できるんだって。

MP3って普通のCDより、圧縮率が高いんだろ？　するってえとCDに1枚に、たくさんの曲が入れられるってことか。

平均すると10分の1くらいに圧縮されるらしいから、普通のポップミュージックなら100曲以上は入るでしょうね。

そりゃすげえなあ、たったの1枚で朝から晩までたっぷり楽しめるぜ。

ふむ、いろいろと便利なCD-Rなんじゃが、とくに音楽を楽しもうと思ったら気をつけにゃいかんこともあるぞ。

それって、著作権のことでしょ？　コピーしたものを個人で楽しむ分には構わないけど、それを友達に配ったりしちゃいけないんだよね、確か。

ほとんど音質が劣化しないデジタル機器を使うときはとくに、著作権に注意しないといけやせんね。

まあ、そういうことじゃな。ところで留、CD-Rで焼き直したとっておきのCDがあるんじゃが、ちょっと聞いていかんか？

あ、あれをかけるの？　そうだ、そうだ、あたし用事があったんだ。留さん、あたしは出かけてくるけどゆっくりしてってねっ。それじゃっ！

なんかお鈴ちゃん、慌てて飛び出していっちゃいやしたよ。

ふん、芸術のわからんやつは聞かんでもええわい。ほれ、そろそろ始まるぞ。

う、うわあ、おいら浪曲はちょっと、苦手だなあ。おまけにこの謡い手、ずいぶんと下手じゃないすか？

ぶ、無礼なことを言うでない、この声の渋さといい節回しといい、こりゃもう名人顔負けじゃぞ。

そうですかねえ……。うげっ、どっかで聞いたことあると思ったらこれって、ご隠居の声じゃねえですか。

ほれほれ、これは3枚組のシリーズになっておるんじゃよ。今日はたっぷりと、わしの美声を楽しんでいっとくれ。

へたなカラオケよりもタチが悪いよ、こりゃ。ううう、今夜は夢でうなされそう……。

CD-R
【シーディー・アール】
書き込み可能なCD-ROM。昨今は専用ハードウェアとメディアの低価格化、読み込み装置であるCD-ROMがほぼすべてのコンピュータに内蔵されていることから、業界標準の大容量記憶装置として普及してきている。総記憶容量はCD-ROMと同じく650MB。
MOやハードディスクとの大きな違いとして、Write Once（記録できるのは一度だけ）という特徴をもっており、一度書き込んだものの消去や書き換えができない。ただし、CD-Rディスクの中に未記憶部分があれば追記することが可能となっている。

マックを買うときって、何かこれといった目的があったほうがいいのでしょうか？

山口県・筧 和典さんからの質問



こんにちは〜、長いことご無沙汰してましたけど、皆さんお変わりありませんでしたか？

やあやあ、舞さんじゃないすか。ほんとに久しぶりっすねえ。

ほんに、こちらこそご無沙汰してしまったのお。で、仕事のほうはどうじゃ、その後は順調かな？

はい、お陰様で在宅ワークもそこそこ軌道に乗ってきましたし、何人か仕事仲間も増えたんですよ。

ほほお、そりゃあなによりじゃ。何でもかんでも一人でこなすのは、ちとたいへんじゃからな。そういう仲間は大切にせにゃいかんよ。

ええ、それでちょっとご相談なんですけど、その友達の一人が今、パソコンを買いたいって言ってるんですよ。

それならもう、マックで決まりっすね。カラフルなiMacでもいいし、予算があるならiBookなんか最高っすよ。

ええ、本人もマックがほしいって言ってるから、機種は問題ないんだけど……。

なんじゃ、もう機種は決まっておるのなら、問題はないじゃろう？

ところが、マックを買って何がしたいのって訊ねても、どうも要領を得なくて。

するってぇと、とくにあれがしたいとかこれといった目的もなしに、パソコンを買おうってんで？

まあ、普通は目的をはっきり決めてから機種を選ぶのが当たり前なんじゃが、パソコンを買うのはこれが初めてって人はそもそも、パソコンでどんなことができるのかよく理解しておらんからなあ。

私もね、知ってる範囲内でひととおりのことは説明したんですよ。でもやはり、今ひとつピンとこないようなんです。

パソコンってソフトや周辺機器次第でいろんなことができるようになるから、そうした柔軟性がかえって仇になってるって



あ★かるいMac道のススメ・其ノ十八

ことっすかね？

そうじゃな、具体的に何ができるのかと聞かれたら、まずたいていのことは可能だと答えざるを得んからのお。パソコンについてぜんぜん知らんという人にそう答えても、目を白黒させるだけじゃろうて。

ですから私、まずはインターネットや電子メールから始めたらってアドバイスしたんですけど、それって間違ってないでしょうか？

そこらあたりが無難なとこじゃないすか。あとは年賀状を作ったりとか、ゲームで遊んでてもいいと思いやすよ。

まあなんじゃな、目的があればそれに越したことはないんじゃが、だからといって目的がなけりゃパソコンを買っちゃいかんちゅうこともないんで、まずは手頃な値段のマシンを購入して、それからゆっくりと使っていけばええんじゃないかな。

わかりました、友達にもそう伝えておきますね。あ、そういえば話は違うけど留さん、こうしてご隠居さんの家によく出入りしてるのって、もしかしたら目的は彼女？

あ、え、いや、その、や、やだな、舞さん、突然なにを言い出すかと思ったら。お、おいらはただ、マックについていろいろ、ご隠居に教わりに来てるだけで……。

そうだったのか、それでちょくちょくうちに顔を出しておったんじゃな。ええか、留、あらかじめ言っておくがな、うちの婆さんに色目を使っても無駄じゃぞ。

あらやだ、留さんたら年増好みだったのね。あたしったら勘違いしちゃって……。

そりゃね、あっしも脂ののった色っぽい年増の姐さんは嫌いじゃねえですけど、自分よりもずっと年上ってぇことになるとさすがに……て、いえね、そうじゃなくって、あ、その、ご隠居の奥方がどうこうって、そういうことじゃ……。

なんじゃ、うちの婆さんになにかケチでもつけようってのか、お前は？

いくら好きだからって、人妻に手を出したりしちゃ駄目よ、留さん。

だ、だから、おいらは別にご隠居の奥さんが目当てってわけじゃ……。おお〜い、ちっとはおいらの話を聞いてくれよお。



『あ★かるいMac道のススメ』が単行本になったって、本当ですか？



てぇへんだあ、えらいこっちゃあ。あ、ご隠居にお鈴ちゃん、2人とももう聞きやしたか？　ほらもう、そんなにのほほんと構えてないで、ちっとは驚いてくだせえよ。

おお、iBookの発表ならもう聞いておるぞ。長いこと待たされただけのことはあったのお。

いやほんと、まさにiMacのノートブック版って感じのデザインすよね。あ、いや、そうじゃなくって、そりゃiBookも大ニュースなんだけど、もっと大きな事件が起きたんすよ。

なによ、その大事件って。ほら、冷たい麦茶をあげるからこれでも飲んで、とにかく少し落ち着きなさいって。

ぷっはあ、やっぱ暑い日はこれに限るねえ。て、のんびりと麦茶なんか飲んでる場合じゃねえんだよ、お鈴ちゃん。事件は長屋で起きてるんじゃな〜い、事件は本屋で起こってるんだあ！

そのネタ、ちょっと古すぎるんじゃないの？　で、いったいなにがどうしたっていうのよ。

それがなんと、この『あ★かるいMac道のススメ』が単行本になったってえから、驚くじゃねえか。こりゃあ大事件だぜ。

なんじゃ、今ごろ知ったのか、留は。わしなんかほれ、発売初日にしっかり買っておいたわい。

あたしだってちゃんと持ってるも〜ん。こんな大ニュースを知らなかったなんて、この長屋じゃ留さんくらいのもんね。





うう、2人ともも**う知**ってたならおいらにも、すぐに**教**えてくれりゃあいいのに……。

まあまあ、そういじけないで。でも、とりあえずはこれで**第二の目標**はクリアできたわけだから、めでたしめでたしってとこね。

いきなり**第二**とな？　**第一**の**目標**って**何**だったんじゃ？

ここだけの**話**だけどね、**最低**でも1年**間**は**打**ち**切**りにならないよう、**連載**を**続**けることだったらしいよ、**第一**の**目標**って。

なんともまあ、**志**の**低**い**目標**じゃのお。で、ついでに**訊**くが**第三**の**目標**もあるのか？

そりゃもう、もちろん、ここまで**来**たら**今度**はアニメ**化**で**決**まりじゃないの。

お、そりゃいいねえ。スタジオジ●リに**企画**を**持**ち**込**んでアニメにしてもらったら、**大**ヒット**間違**いなしだな。タイトルはずばり、『となりの**留**さん』！

ちょっと**留**さん、**主人公**のあたしを**差**し**置**いてそんなタイトルつけようだなんて、ちょっと**図々**しすぎるわよ。

2**人**ともまだ、よおわかっておらんようじゃのお。**主役**はこのわしだということが……。

なんか**不毛**な**会話**してるような**気**がするわね、あたしたちって。

まったくじゃな。なにはともあれ**当面**の**目標**は、**単行本**をじゃんじゃん**売**ることじゃ。

来月のこのコーナーで「**返本**の**山**ができてしまいました。この**責任**は**誰**がとってくれるんでしょう？」なんて**編集長**からの**質問**が**載**っちゃったりしたら、けっこう**笑**えやすよねえ。あははははは。

お**前**なあ、そりゃ**洒落**になっとらんぞ。そんなことにならんよう、ここでしっかり**宣伝**しとこうじゃないか。

というわけで**皆**さ〜ん、このたび『あ★かるいMac**道**のススメ』がめでたく、1**冊**の**本**にまとまりましたぁ。

なんと、**特別**に**書**き**下**ろした**注釈**まで**入**っておるんじゃよ。じゃから、「**本誌**で**一回読**んじゃったからもういいや」なんぞと**言**わずに、**書店**で**見**かけたらぜひ**手**に**取**ってみてくれな。

手に**取**ったらそのまま、レジに**持**っていくんだよお。てなわけで**皆**の**衆**、**長**い**間**のご**愛読**、ほんとに**感謝**してるぜえ。またどこかで**会**おうなあ。

あっこら、こっちの**連載**はまだまだ**続**くんだから、**勝手**に**終**わらせちゃいかんぞ。

質問募集のお知らせ

このコーナーでは，みなさんが普段から疑問に感じている質問を電子メールで募集しております。「G4搭載のMacは来年まで出ないとAppleは言っていましたが、本当ですよね？ 今、Power Mac G3を買っても大丈夫ですよね？」とか「iMacっぽい筐体を自力で作ってしまったんですけど、こんなボクも訴えられてしまうんでしょうか？」といった難問奇問に，いろんなキャラクターが誠心誠意（？）答えますので，ドシドシご応募ください。採用された方にはマドマド星人マグカップを差し上げます。メールアドレスはmaclife@bnn.co.jp。メールの題名は「Mac-Do」としてください。

大江戸呑気帖

まつむらまきお



KandaNewsNetwork

The smallest digital TV station in the world
http://www.knn.com/



コンピュータが異常を起すといわれるY2K問題。実はニッポンは世界でも一番時差の関係で世界でも早い経験国のひとつとなるのです。NYで見たTVで知りました。

▼今月はどこから何をリポートするのか？ 世界で一番小さなデジタル放送局が巻き起こす、奇想天外で型破りなMacintosh LIFE！

kanda News Network
神戸発！ 世界で一番小さなデジタル放送局

神田 敏晶
URL:http://www.knn.com/
mail:kanda@knn.com

KNN OF THE MONTH

「Y2K-Tokyo」は 世界で一番早い Y2K情報をお届けします！

アメリカではY2K問題が真剣に考えられており、Y2K-EXPOというイベントまで開催されています。ここではY2K問題でライフラインが停止したときに、生活を継続するための製品を展示していました。またアメリカでY2K問題のTV番組を見ていた時、NYのウォールストリートのアナリストに「Y2Kであなたが一番知りたいことは？」という質問をしていました。

答えは、「銀行や証券市場」「飛行機」「原子力発電所」などの答えが相次ぎます。しかし、次の瞬間、さすがウオールストリートのアナリストと思った答えがあります。なんと解答のトップは「東京がどうなるか知りたい？」でした！その意外な答えにびっくりしたのです。

理由は簡単です。時差の関係で、東京が一番早く、巨大都市で、Y2Kの被害に直面するだろう都市だからです（ニュージーランドやオーストラリアを除いてですが…）。アナリストたちは時差の13時間で何がアメリカでできるかかを考えるそうです。 そのテレビを見た瞬間に、東京の情報を世界に流すインターネット番組を試みたいと考えました。名付けて「Y2K-Tokyo」です。

ボクは、阪神大震災、仏ワールドカップなどをインターネットのストリーミングでレポートしてきました。その時もむしろ日本よりも世界の国々からアクセスされることが多かったのです。

「Y2K-Tokyo」では、日本が世界に対して情報発信する意味があります。米国よりも13時間、ヨーロッパよりも7時間早く、Y2Kの問題をリポートすることができるのです。

日本のマスメディアが総動員しても24時間Y2Kを実況中継することは不可能でしょう。しかしインターネットTVであればそれが可能なのです。「ゆく年くる年」がやっている間に「Y2K-Tokyo」では刻々と変化する「Y2K問題」をリアルタイムでレポートするのです。世界の中でも最も早い「Y2K」を迎える日本だからこそ、世界で一番早い「Y2K情報」を伝えることができるのです。

「Y2K-Tokyo 東京が世界を救う日」

世界で最も早く、西暦2,000年が訪れる巨大都市「東京」。1,200万人が暮らすこの巨大都市「東京」の出来事は、時差の関係で世界中のこれから起こりうる2000年問題のすべての事象を数時間だけ早く知ることができます。しかし、各国で数時間の時差があれば、2000年問題に対応できることは膨大にあります。私たちはそんな情報をインターネットで世界に向けて発信いたします。その情報によって世界の2000年問題を少しでも軽減できるかも知れないからです。また、世界中のネットワークが正常に動くのなら、全地球上の人類が協力しあって、コンピュータの異常を防ぐために、一斉に知恵を絞るいい機会でもあります。

東京のライブ情報が、2000年問題から人類の危機を救うことがきるかも知れません。何も起こらなかったとしても、その安心できる情報を東京から送ることができるのです。

本放送は1999年12月1日午前零時より2000年1月5日まで36日間（非常事態の場合は延長し）。これは日本がターゲットではなく、最初から世界がターゲットです。日本に対しても脅かすのではなく、警鐘をならせる番組になるものと思います。また、日本から全世界に送信できるコンテンツも、まさに1000年に一度の機会ではないでしょうか？ しかもインターネットのポテンシャルを120%発揮できます。現在、ボランティアを募集中です（http://www.knn.com/y2k/y2k-j.html）。



「Y2K-EXPO」の展示会の模様。信じられないけれど、まさにサバイバルショウと化していた。SOUP2000は、30年間保存が可能。水さえあれば、いつでもどこでも具入りのスープが飲める。

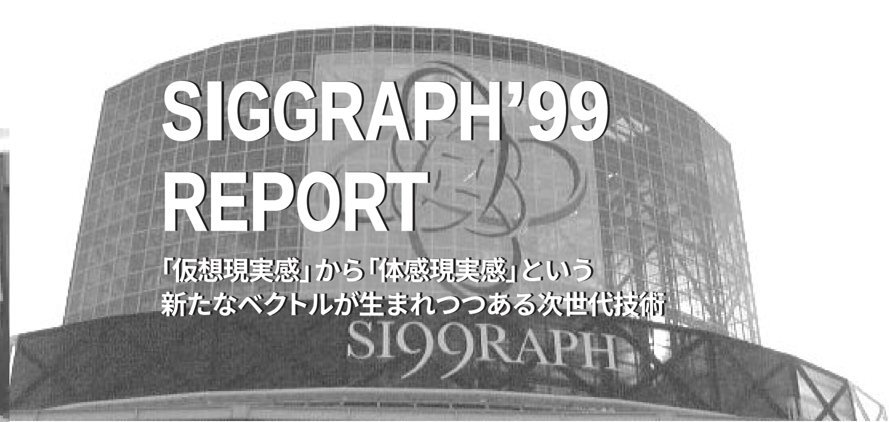


こちらは、「ろうそく」のボックス販売。なんと200本パックなど、電気がなくなった時のために、一家に1ボックスは、必要と説いて回っていた。



固形燃料を販売するUltimate Survival社燃えている所以外は手で持っても熱くないと主張するが、実際にやってみると３秒以上は持つことができなかった。しかし、これひとつでかなりの料理ができる。

SIGGRAPH'99 REPORT



「仮想現実感」から「体感現実感」という新たなベクトルが生まれつつある次世代技術

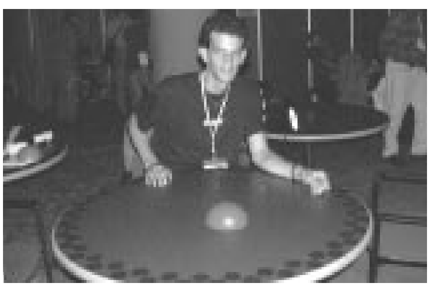
世界で最も商業的にも成功している学会といえる。今回で26回目を数えるCGの研究学会「SIGGRAPH」。をロサンゼルスからレポート！



筑波大学は、大規模なシステムを必要としない全方向包囲型のプロジェクター「Enshpered Vision」を出展。280度を同時に撮影できるカメラで作成した画像を280度の簡易セットで投影。実際に体験すると自然な臨場感に驚かされる。もう巨大なヘッドマウントなんて不要だ



ソニーと成蹊大学との共同研究「HyperMask」。次世代のお面を意識した出展。顔の動きにあわせて下からプロジェクターが追尾し表情を変える。怒った顔や笑い顔などもプリセットされており、口の動きにあわせて顔に投影されたCGが動く。近い将来、製品化を望みたい



MITメディアラボの「Culybot」。この赤い物体に動き方を手で教えると、その動きを確実に再現する。動きもとても早くまるでコマネズミのごとく動きまわる。プログラマブルなToyとしての開発をすすめていくという。これも将来の製品化が楽しみな新しい技術だ



こちらもMITメディアラボ出展の「ウエアラブルコンピュータ」のデモ。普通のメガネに装着するタイプの投射型ディスプレイ。実際に見える画像は640×480ドット。しかし、まだまだメガネにつけるには重すぎるが、こんなのが登場してくるとどこででも仕事ができそうだ

世界のCG界が注目するSIGGRAPH。SFX映画などで活躍するソフトウェアやバーチャルスタジオなどはすでに新しいアイデアは伸び悩みのようだが、次世代のテクノロジーを紹介するブースが一番ボクの興味を引いた。ここでは新しいテクノロジーとエンターテインメントの未来を少しだけ早く垣間見させてくれるのである。今回は「The Millennium Motel」というコンセプトで、未来のモーテルにチェックインするという手法でデモが行なわれた。ここの特徴は全く新しい技術を一から生み出すのではなく、既存の技術をあわせて新しい価値を創造することにあったようだ。

デモのほとんどが仮想現実感というよりも、体感現実感という、まさにオルタナティブな現実を再認識させてくれるものが多かった。これは今後のテクノロジーの進化かもしれない。またMITのメディアラボのようなハイテク集団にまじって、NTTや日本の大学などの健闘も目立ち、日本のCG学校、デジタルハリウッドの生徒作品も権威あるフィルムショウに選出されるなど日本もようやく世界レベルに達した感があった。

THIS MONTH'S TOPICS

新登場！

DVビデオカメラがMacを完全サポート！?

松下のデジカムにDVソフトが付属し、DTVの専用パックが登場。ノンリニア動画編集対応デジタルビデオカメラ「NV-MG3」

iMacの誕生以来いろんなサードパーティーがMacの市場を熱烈サポートしています。今回は純正でFireWireを持つPowerMacG3をDVで完全サポートしようとする松下のP3事業部をご紹介します！



NV-MG3
¥298,000
Edit DV unplugged
デジタルオリジン社製
アクセサリー付

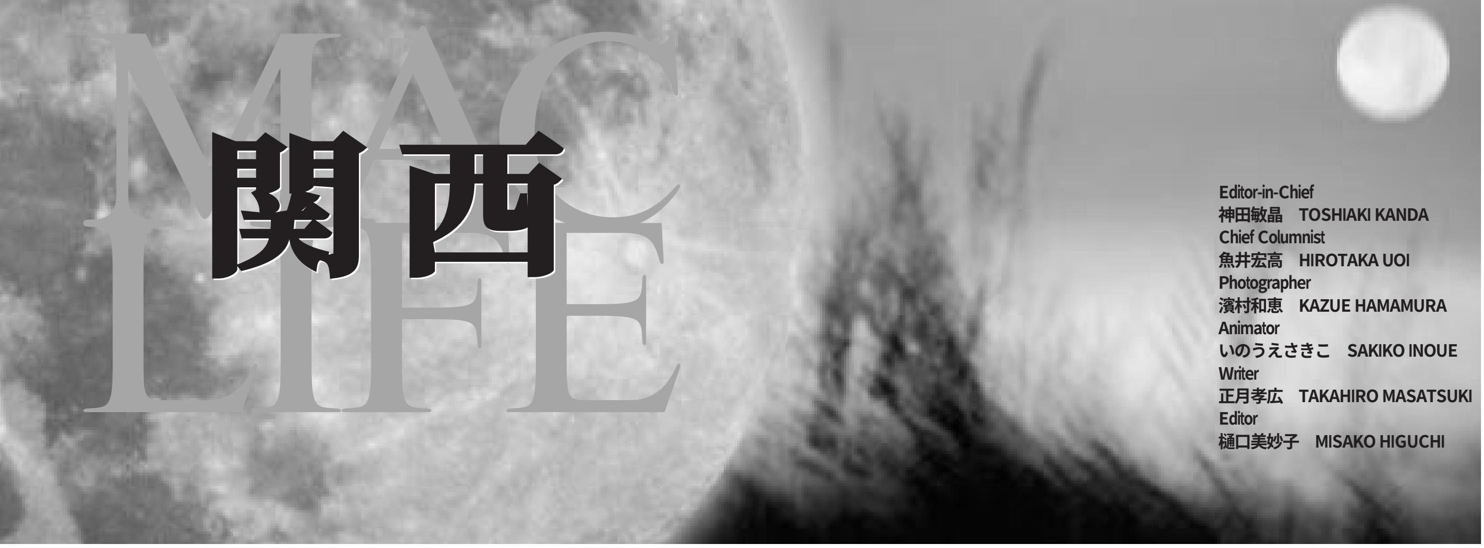
どうしてビデオカメラにMacのソフトウェアがパッケージングされたのか尋ねてみました。

「弊社のいろいろな調査から、みなさんが動画編集というジャンルに非常に興味を持っていることがわかりました。しかし、カメラ、ソフトウエアをどれを買ったらいいのかがわからなかったこと、さらにそれらの相性についてもわからなかったことなどが理由です。これらの条件をクリアすれば、みなさんがDTVを始められると思い、今回のパッケージ発売となりました（ペリフェラル事業センター山本課長談）。」

「IEEE1394経由でDVカメラとつなげられるコンピュータといえば、アップルのG3以外では国内の数社からWindowsマシンが出ています。しかし、もし我々がWindows用のパッケージを出してしまえば、限られたPCだけで使われるという保証はどこにもありません。さまざまな会社のDV取り込みボードを差して使うケースも考えられます。そうやってサポートする機種を考えると，ボードとパソコンの組み合わせは無限大になってしまいます。我々としてはサポートもしっかりとしたいので、環境を限定されたものにしたいと思ったんです。ペリフェラルに関しては，製品だけでなく 必ずサポートを提供しようというのがわれわれの方針なんです（遊佐主任談）。」

このようないきさつで生まれたNV-MG3。Macをサポートするサードパーティー群にますます期待したいところです。

製品問合せ●P3カスタマーサポートセンター（03-3834-2921）
http://www.pcc.panasonic.co.jp/p3/



Editor-in-Chief
神田敏晶　TOSHIAKI KANDA
Chief Columnist
魚井宏高　HIROTAKA UOI
Photographer
濱村和恵　KAZUE HAMAMURA
Animator
いのうえさきこ　SAKIKO INOUE
Writer
正月孝広　TAKAHIRO MASATSUKI
Editor
樋口美妙子　MISAKO HIGUCHI

特集●関西のWEBクリエイターの祭典!!　感性を磨き、閃光を操れ!!

「iMedio WEB LIVE '99」

TEXT&PHOTO by 正月　孝広

7月30日（金）、関西では古くから開発が行なわれているウォーターフロント大阪南港。そこに位置するWTCコスモタワー2Fにおいて、「iMedio WEB LIVE '99」が開催された。このライヴはWEBツールを総合的に提供しているマクロメディア社のセミナーとして催され、多彩なゲストを迎えて行なわれたものである。主催は財団法人大阪市都市型産業振興センターソフト産業プラザ「iMedio」。「iMedio」は隣接するATCに拠点を置き、最新の映像スタジオを完備しデジタルの制作環境をトータルにサポートしている。


会場となった大阪南港に位置するWTC


マクロメディア株式会社代表取締役社長、手嶋雅夫氏


Mad-Cデザイン代表、笠居聡宏氏と有限会社ルナパーク代表、まつむらまきお氏

ライブでは開会にあたって「add life to the web」と題し、マクロメディア株式会社代表取締役社長、手嶋雅夫氏の講演が行なわれた。氏は現在のWebを取り巻く環境の解析やアメリカで既にオープンされたshockwave.comのデモ、当日発売されたFlash4の新機能の紹介など中身の濃いプレゼンが行なわれた。このなかで今後のWebの方向性として、ネットに繋がっている世界中のPCの77%が既にFlashのプラグインを得ており、インターフェイスの面でもデータベースの面でもFlashテクノロジーがWebのスタンダードになっていくと強調したのは印象的である。

Webビジネスのヒントとしては、一般社会のビジネスを素直にWebで置き換え、流れをシンプルに考えることが大切であると語った。

次に「Dreamweaver&Fireworksテクニック」として、シリコンカフェ代表、森川眞行氏のセミナーが行なわれた。森川氏自身、今日一番地味なセクションかも、と断りながらも、Webデザインの考え方や作業の進め方、画像ファイル形式の意味など確実に基本を押さえながら、FireworksとDreamweaverの操作を丁寧に解説していった。

Webの構築に関して、かなりのヒントを得ることができたセミナーであったが、もっと深いWebデザインに関するノウハウはhttp://www.siliconcafe.com/に掲載されているので、こちらも参考にしていただきたい。

最後に「Flash4テクニックライブ」Mad-Cデザイン代表、笠居聡宏氏と有限会社ルナパーク代表、まつむらまきお氏のセッションが行なわれた。新たにサポートされたmp3に完全にシンクロしたアニメーションや、フルFlashで構築されたWebSiteの紹介など、新機能をふんだんに取り入れたインパクトの強いセッションとなった。

今回のバージョンアップにおいて、FlashはWebアニメーションはもちろんとして、ページレイアウト、データベースインターフェイスと多くの顔を持つようになった。今後のWebスタンダードを十分に感じる事ができるセッションであった。「iMedio」ではこれからもセミナーやイベントを開催していくとのこと。今後の活動にも期待したい。


会場時間と同時になだれ込む参加者



シリコンカフェ代表、森川眞行氏


終演での挨拶。一番左の女性は「デジクリ」デスクの濱村和恵さん

●今月のお題●

「iBookは買いか?」



今月はどこでもありそうなネタなのだけど、まあ、とりあえず、**結論**だけ**先**に**言**ってしまうと、**僕**の**答**えは「**見**」。すなわち**待**ちだ。ただ、これを**書**いている**時点**では**僕**は**現物**を**目**にしたわけではないので、もしかしたら**手**にした**瞬間**に**意見**を**変**えるかもしれないけどね。

さて、どうして**待**ちなのか？ **確**かにiBookは**大**きい、**重**い、**画面**が**狭**い、と**見**かけ**上**の**欠点**がいくつもあるので、**待**ちどころか「**買**わない」という**人**も**多**いのだろう。

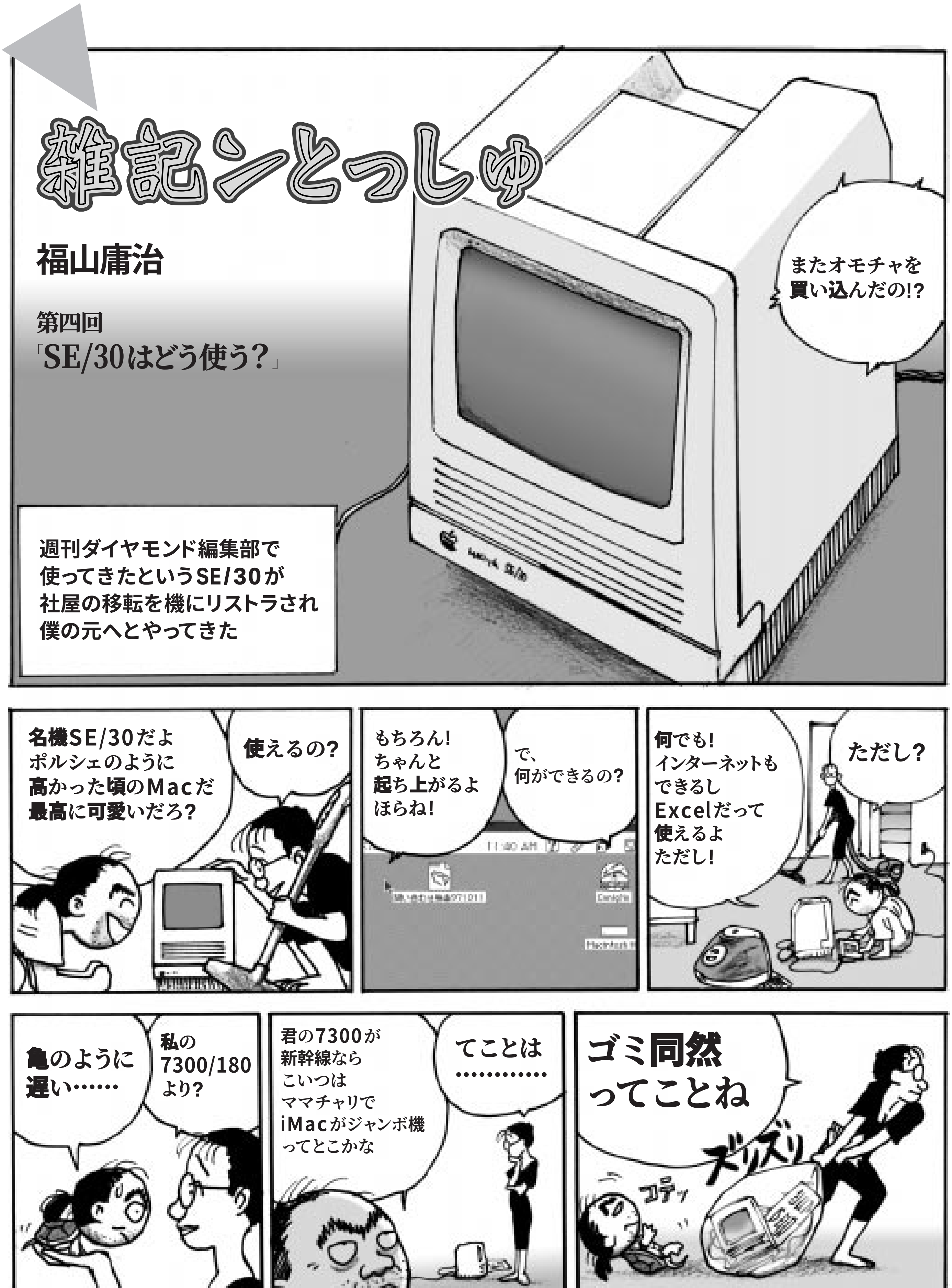
だけど、iBookにはいいところだってある。その**優**れた？（**変**わった？）デザイン、そしてAirPortによる**無線**LAN、そして**価格**だ。こっちの**長所**をもって「**買**い」とするのも、またわかりやすい**選択**だ。もう**一**ついいところは、iMacと**較**べたときの「**小**ささ」だろう。iMacでも**大**きすぎる**部屋**に**住**んでいる**人**が**多**い**都会人**にとっては、**必要**なときだけ**取**り**出**して、**部屋**のどこにでも**持**っていけ、**使**い**終**わったら**小**さく**片**づけられるiBookは、iMacで**拡**がった**購入者層**をさらに**押**し**拡**げることになることは**間違**いない。**価格**もそれなりに**戦略的**な、たとえば**18万円程度**なら、**十分**にiMacと**比較**できる**選択肢**になるだろう。

で、**結局**どうして**待**ちなのかといえば、**僕**にはすでに**新**PowerBookG3があるから、という**理由**だ。PBG3だって、バッテリーの**持**ちもいいし、iBookより**小**さい。AirPortはPCMCIAカードでも**対応**できる。**画面**も**広**いしね。とまあ、これが**僕**にとっての「**見**」の**理由**だ。きっと、もう**何世代**か**後**になって、**画面**も**広**くなったiBookは**確実**に**買**ってると**思**う。

（魚井宏高）



SE/30はおそらく歴代で3本の指に入る人気機種なのですが、あえて今使うとするとやはり……。



福山庸治（ふくやま　ようじ）・・・福岡県生まれ。1970年「納屋の中」（週刊漫画アクション）でデビュー。主な作品に「私鉄前線」「死神交換イタシマス」「夜は散歩者」「マドモアゼル・モーツァルト」「ドン・ジョヴァンニ」など。自身で運営しているホームページ（http://www.din.or.jp/~yojira/）もある。

■オールドマックのよさがわかるのはオールドマックユーザーだけ!?



(*)PlusかClassicかもしれない(筆者注)

次号(11月18日発売号)に続く・・・

常時オンラインへのアンチテーゼ

ケーブルTVインターネット接続など、長時間オンラインでいるための安価なソリューションが手の届くところにやって来つつある。ただし、これはデスクトップでの話であり、モバイルとなると話は違ってくる。安価になってきているとはいえ、携帯やPHSによるデータ通信にはまだ少しコスト的な問題がつきまとう。

Palmデバイスにはpalmモデムや携帯/PHSアダプタが接続可能だし、電池でも長時間の動作が可能なので、PPPでプロバイダにダイヤルアップして優雅にネットサーフィン、という方法ももちろん可能だ。しかし、どうやらPalm Computingはインターネットアクセスについて、少し異なった考え方を持っているようなのだ。

Palm VIIを手がかりに

今年の5月から、米国の一部地域で3comのPalmシリーズの長男「Palm VII」の販売が開始された。Palm VIIはPalm IIIとほとんど変わらないコンパクトなボディだが、大きな違いがひとつ。Palm VIIにはアンテナが生えているのだ。

Palm VIIはこのサイズで無線モデムを内蔵しており、BELLSOUTH社の無線データネットワークにアクセスできる。このインフラを経由して、3comが運営するPalm.Netというサービスを利用するのがPalm VIIのインターネットアクセスのスタイルだ。サービスエリアである全米260都市にいる限り、Palm VIIをポケットから出して、その場でインターネットにアクセスできてしまうのだ。

しかし、この無線データネットワークも、日本の携帯やPHSと同じ問題を抱えている。必ずしもスピードは速くないし(8K〜19.2Kbps)、利用料金も安価というわけではない(表参照)。ひと月に150KBしか転送できなくて約25ドルというのは、一見すると高すぎるように思える。が、3comもこのあたりは当然承知で、Palmらしいやりかたで現実的なソリューションに化けさせてしまったのだ。

ウェブ・クリッピング

私達はMacでwebページを見に行く場合、目的のページのURLを入力し、リンクをクリックして次のページに進み……という具合に、雑誌をパラパラとめくるように、つまりウェブ・ブラウジングというやりかたをとることが多い。思わぬリンクを発見できたりして楽しい反面、ユーザーによる操作が必要だったり、本当に必要な情報以外も受信したりするため、時間もデータ量も多くなってしまう。しかし、Palm.Netでこの方法をとるのは通信速度的にもマシンパワー的にも現実的ではない。

そこで、Palm.Netではウェブ・クリッピングという方法を採ることにした。ウェブ・クリッピングという言葉には、文字どおり「新聞の切り抜きのように、ウェブ一部を切り抜いたもの」というニュアンスが込められている。

Palm VII上には、webページへのアクセス用にPQAファイルと呼ばる一種のアプリケーションがインストールされている。PQAファイルはアプリケーションランチャーの中にアイコンとして並んでいて、そのアイコンひとつひとつがwebページにつながっていると考えるとわかりやすいだろう。これをタップすることで、Palm.Netを通じてインターネットに接続し、ページの中の必要な情報だけを取得、そして簡潔に内容を表示するという仕組みになっている。無線でやりとりされる情報は極力少なくなるようパックされているため、3comは150KB/月の範囲内でも十分に利用可能と説明している。

PQAファイルが存在しないWebページにはアクセスできないが、PQAファイルはアプリケーション同様に追加でどんどんインストールできる上、インターネットからダウンロードしたり自分で作ることも可能であるため、必要に応じてアクセス範囲を広げることができる（図1）。

つまり、ここでもPalm Computingは「小さくて安価なPalmデバイスに相応しいやりかたとは？」という、いつもの命題に沿った考え方で、必要十分な情報を無駄なく、小さく、簡単にアクセスできるようにするやりかたを貫いているといえる。

薄々気がついてはいたが、もうインターネットなしではやっていけない。E-mailが使えなかったら孤島に取り残されたような気持ちになるし、Web

インターネットをひとかけら 今日から





Launcher　Query application　Web clipping

図1●アプリケーションランチャーの中のPQAファイルアイコンをタップすることで各Webページにアクセスする。フォームの入力等はPalm内部で処理し、問い合わせと結果のみが無線でやりとりされる様は、少しMacのSherlockにも似ている

	基本プラン	拡張プラン
基本料金	$9.99/月	$24.99/月
基本料金に含まれる通信量	50KB	150KB
1KBあたりの追加料金	30セント	30セント

表●Palm.Netの利用プラン

日本的ウェブ・クリッピングとは？

Palm.Netのサービスを日本で行なうという話は今のところ聞こえてこない。だが、Palm的なインターネットアクセスの方法論は日本でも有効なはずだ。時間も通信費も手間も節約できる。そんなクレバーなPalmスタイルを実践する方法がすでにいくつか存在する。

が検索できなければさまざまな情報をどうやって集めたらいいのか途方に暮れてしまう依存症一歩手前のあなたと私のための処方箋、Palm流のインターネットアクセスとは？

始まる Palm DAYS

吉沢正敏

Macと連係してウェブ・クリッピング

Palm的ポリシーの変奏として、「母艦でできることは母艦でやる」というものがある。今回のテーマの場合、インターネットへのアクセスと情報のコンパクト化自体はデスクトップマシンで行ない、PalmデバイスへはHotSyncで転送、というソリューションになるだろう。

PiloNews*1は、Macでこれを実現するアプリケーションだ。読みたいWebページのURLや内容切り出しのための情報を複数セット定義しておくことで、自動的にWebを巡回し、ページの内容から余計なタグを取り除きテキスト形式に変換してくれる（図2）。テキスト形式のファイルをPalmデバイスで一般的に使われているDoc形式に変換する変換ツール（MakeDocDD*2）を呼び出す機能を持つため、巡回を開始してからHotSyncの準備が整のうまでが全自動で進行する。

HotSyncで転送したDocデータはJ-Doc Readerなど*3で読むことができる。



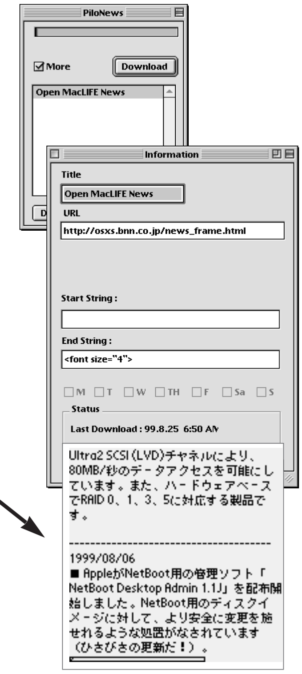


図2●PiloNewsは、設定したwebページを自動的に巡回し、Palmで読めるDoc形式へのコンバートまでを面倒見てくれる。Palm上ではDocリーダを使って読むことになる

早朝にMacが自動起動するよう設定しておき、起動時にPiloNewsを実行するようにしておけば、朝起きてPalmデバイスをクレイドルに乗せる頃には新鮮な情報の準備が完了しているという寸法だ。

Palm単体ででウェブ・クリッピング

Palmモデムや携帯/PHSアダプタなど、Palmデバイスをインターネットに接続できる環境がある場合は、Palm単体でPiloNewsと同じことを実現できてしまう。

WebAroundは、まさにPalmデバイス上で完結するPiloNewsといえる。複数のURLへ自動的にアクセスし、自分でDocデータまで生成してしまうのだ（図3）。出張先等で迅速に情報を収集する場合などに最高のツールといえるだろう。

新型WorkPadは日本版Palm VIIとなるか？

この記事を執筆中に、日本アイ・ビー・エムが11月にPHS内蔵型WorkPadを発売するというニュースが飛び込んで来た。音声通話はできないようだが、アタッチメントなしでインターネットにダイヤルアップできるのは素晴らしい。新型WorkPadと共にWebAroundを使用することで、ひょっとするとPalm VII+Palm.Net以上のインターネットアクセス環境が得られるかもしれない。

PiloNewsやWebAroundで凝縮したインターネットのひとかけらをポケットに入れて軽快に街を往く。常時オンラインもいいが、これはこれでとても幸せなインターネットとのつきあい方のように思えるのだ。

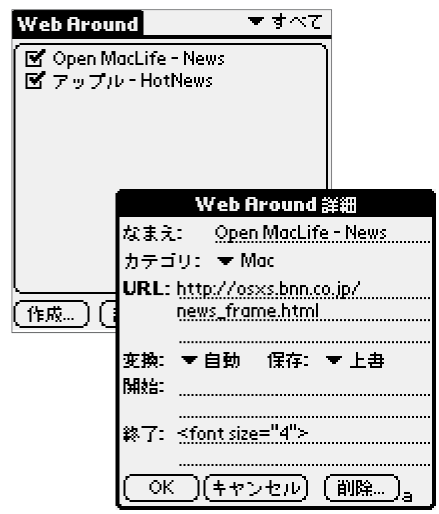


図3●WebAroundでもPiloNews同様の設定が可能なほか、webページのカテゴリ分けができるので、カテゴリごとに巡回することが可能。Palmデバイス単体でもここまでできる

●脚注

*1）田辺隆氏作のフリーウェア
→http://ewoks.net/palm/

*2）筆者作のフリーウェア
→http://pobox.com/~yoz/

*3）J-Doc Readerは山田達司氏作のフリーウェア
→http://www.tt.rim.or.jp/~tatsushi/
その他、Docリーダは様々なソフトがリリースされているので、好みのものを使うとよい

*4）小尾秀樹氏のシェアウェア（\500）
→http://www.ceres.dti.ne.jp/~bruce/palm/palm.html

PowerBook●カスタム講座(15) ●田中裕子

PowerBookを自作パーツでカスタマイズ!

このコーナーは、愛してやまないPowerBookをより活用するための講座である。
日々悩んでいる問題の解決方法から、世界に1台だけのPowerBookにカスタマイズする方法まで、
Macintoshユーザーグループ『POWERBOOK ARMY』のメンバーが、リレー形式でそのテクニックと
アイデアをわかりやすく披露してくれる。今回は小物クリアパーツの樹脂成型について紹介する。

●チャレンジ! 樹脂成型

かつて、PowerBookの筐体を開け改造することは、「禁断の果実」的存在だった。しかし、PowerBook 2400cで流行ったカッティングシートを使った筐体のカラーリングや、スリープランプの交換などによって、見た目にこだわる「お飾り」と呼ばれる改造が、より身近なものとなった。今回はカラーリングやLEDを使った、お飾りとはまたひと味違う自作クリアパーツの成型方法と、このパーツを使ったお飾りの例を紹介したいと思う。

PowerBookのクリアパーツを自作しよう

iMacの発売以来、コンピューター周辺機器のデザインはトランスルーセントが大流行だ。先日発表されたiBookもツートンカラーのクリアボディを採用している。PowerBookユーザーのクリア筐体への憧れは昔から強く、POWERBOOK ARMYのメンバー・RIKIBON(http://www.powerbook.org/rikibon/)のYAS氏、PHENiX(http://www.powerbook.org/phenix/)のToyoki氏、Duo-Zone(http://www.powerbook.org/duo-zone/)のTaji氏らが中心になって進められたスケルトンプロジェクトはあまりにも有名だ。この足跡は「SKELTON」(http://www.powerbook.org/skelton/)で見ることができる。

図1は、POWERBOOK ARMYの一員、cocoa氏作の、PowerBook2400cのクリア筐体「FruitsCandy」。キャンディカラーに配色された筐体は絶妙な色のバランスで、芸術品ともいえる美しさだ。そして、図2は3COM社のPDA、PalmIIIをiMacライクなデザインに仕上げた「iPalm」。3COM社がデベロッパー向けに配布したクリア筐体を利用し、樹脂成型&染色で作成した作品だ(いずれも非売品)。

このように、身につけて持ち歩くマシンとして、PowerBookやPDAをクリアパーツで飾りたいという欲求は高い。

今回は「iPalm」の作者で、Palm/WorkPadの樹脂成型の第一人者、しゃぁみん氏の協力で、PowerBookの小物パーツの樹脂成型方法を解説する。冒頭でご紹介したような筐体の複製は個人ではできないが、小物パーツ程度なら個人でも自宅で作成可能だ。好みのカラーの小物をつくって、マシンを飾ってみよう。

なお、PowerBookのパーツの作成は工業製品の複製にあたる。作成したパーツは個人で楽しむ以外、配布、販売などは絶対に行なわないようにしよう。また、改造を加えたマシン本体はメーカーの保証対象外となることを理解したうえで、自己責任で作業にかかってほしい。

STEP1●材料の調達

まずは実際の作業の前に材料を調達しよう。ここでは型どりの材料として、硬化時間が短く、柔軟性のあるシリコーン系の材料を使用しているが、より安価な材料もある。初心者には硬化時間の長い材料が、作業しやすくお薦めだ。

型どり、成型は時間との勝負。工程を把握し、細かな小物まで事前に準備するのが成功への鍵ともいえる。これらの材料は、すべて東急ハンズで入手可能である。入門者用に、これらの材料を少量ずつまとめたパックもあるので、それで練習するのもいいだろう。

【材料一覧】
・プラ板(200円程度/20cm):型枠を作成するのに使用
・油土(450円/500g):型どり時に半面をシールドするために使用
・オレンジミックス「ソフト」(アグサジャパン、2,000円):型の材料。速乾性(30分)で、硬化後も弾力があって使いやすい半面、

●クリアパーツの実例


図1　cocoa氏作PowerBook 2400cクリア筐体「FruitsCandy」。カラー写真は「POWERBOOK MUSEUM」(http://www.powerbook.org/mobiledog/gurentai/museum/)で見ることができる


図2　しゃぁみん氏作「iPalm」。カラー写真は「Palm/Pilot MUSEUM」(http://www.powerbook.org/mobiledog/palm_museum/)で見ることができる

●樹脂成型のための材料



図3　樹脂成形に必要な材料一式。型取り用のシリコーン材料や成型材料のほかに油土やクリアカラー、型材となるプラ板、カッターや撹拌棒、カップなどの道具を事前にすべて用意する

かなり高価。髭ボタンの型どりにはこれを2セット使う。比較的安価な代替品としては「シロプレン（信越化学または、東芝シリコーン等）」があり、硬化時間が長く、できあがった型も固めにできる特徴がある。扱いやすいので初心者にはこちらの方がお薦めだ。

・バリヤーコート（剥離剤）（信越シリコーン、1,200円）：シリコーン同士の癒着を防止する剥離剤

・クリアポリエステル（エポック、2,500円）：クリアパーツの成型材料。透明度が高く硬化時間が短い。硬化後は柔軟性がなく、衝撃で割れやすい。初心者には硬化時間が長いが成型後に割れにくい「クリアレジン」がお薦めだ。

・クリアポリエステル硬化剤（竹内化成、1,200円）：クリアポリエステル用の硬化剤。クリアレジン使用時は、クリアレジン用の硬化剤を用意する。

・プラスチッククリアカラー（700～1,200円）：着色剤。透明度を保ったまま着色できるのが特徴。色数が少ないので、好みの色は複数の色を混合して作成する

その他の小物として以下のものを用意する。バリアコート塗布用の刷毛、メモリ付きカップ（シリコーンやポリエステルの攪拌に使用）、攪拌棒（アイスの棒のようなものでよい）、除光液（材料をふき取る場合に使用する）、つまようじ、ニッパ、カッター、必要に応じリューター（型抜きできなかった部分を削る場合に使用する）。

さぁ、これで準備完了だ。次に、実際の作業工程を、図を交えて説明していきたいと思う。

STEP2●型どりから始めよう！

材料がすべてそろったら、まずは型どりから開始しよう。ここで作った型は、20回程度成型に使用することができる（回数は型構造による）。型のできが、あとの成型品の仕上がりを左右するので、ていねいに作業を進めよう。

❶パーツ選び

まず、成型するパーツを選ぶことから開始しよう。しかし、あまり複雑な構造のものは、今回紹介する成型方法には向かないので、なるべくシンプルな構成のパーツを選択するといい。今回は、PowerBook 2400cのPCカード排出ボタンと、髭ボタンを成型対象としてチョイスした。

❷枠作成

型どりするパーツのサイズに合わせて、型枠を作成する。型どりの対象となるパーツの大きさにもよるが、対象物の外側に5～10mmほど、余裕を持った大きさに切り抜こう。この枠は後でテープで貼りあわせて、箱状にする。

❸テーパーラインの決定

次に、型どりする対象パーツをよく観察し、組立時に見えない部分、目立たない部分に型割りの継ぎ目を設定しよう。型から抜く

●型どり

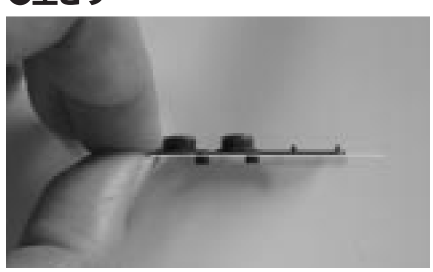


図4　PCカード排出ボタンのパーティングライン。点線部分を境に上下の型を割る



図5　髭ボタンの反面を油土でうめ、周りを型枠で覆った状態

●型の完成

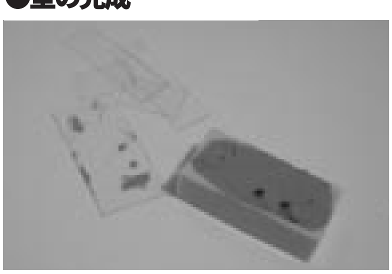


図6

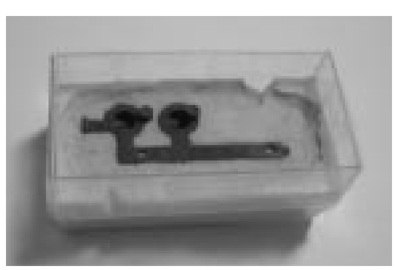


図7



図8

型剤をまぜて流しこみ、片側を型どりしたところ。図7はA型に枠を貼りつけ、B型をとる前の状態。図8は完成した型

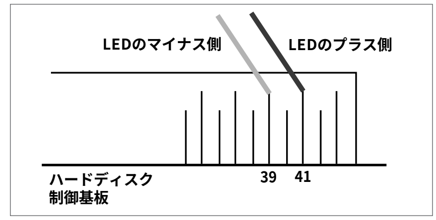
●クリアパーツの完成

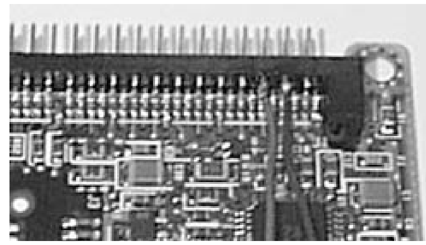

図9　型に着色した成型剤を流しこむ


図10　PCカード排出ボタンの完成品


図11　PCカード排出ボタンを組みこんだPowerBook 2400c

●ハードディスクアクセスランプの装着




図12　PowerBook 2400cのハードディスク・アクセスランプの配線。ハードディスクの基板をはずし、コネクター部分にLEDをハンダ付けする

ときに、無理がかからないようにすることも重要なポイントだ。図4はPCカード排出ボタンのテーパーライン。部品中央部の線の上下にA型、B型を成型する。

❹油土埋め込み

まず型どりをするパーツの反面を、テーパーラインまで油土に埋め込む。ここで、つまようじなどを使いテーパーラインをきれいにならそう（図5）。

❺A面型どり

型枠をテープで組みあげ、硬化剤を混ぜ合わせたシリコーンを注ぎ込む。このとき、必ず低い位置から注ぎ込むようにするのがコツだ（オレンジミックスの場合、作業可能時間は約3分）。シリコーンを注ぎ終わったら、硬化するまで放置する（オレンジミックスの場合は約30分、シロプレンの場合は約12時間で硬化）。

❻油土の除去

型枠を外し、A面のシリコーンから油土を取りさる。部品面や、テーパーラインのように部品に影響する部分については、つまようじやブラシを使い、ていねいにそぎ落とす。このとき、パーツをシリコーンから抜いてしまわないように注意しよう。

❼B面型取り

A面のシリコーンにB面との位置合わせ用の切れ込みを入れ、A面シリコーンに型枠の側面だけをテープで貼る。このとき、シリコーン型に力があまり加わらないように注意して貼り合わせよう。次に、シリコーン面のA型、B型の合わせ目に離型剤を塗布し、貼り合わせた枠内にシリコーンを流し込む。離型剤を使わないと、シリコーン同士がきれいに剥がれず、型を壊してしまうことがあるので、塗り忘れないよう注意しよう。

❽型の完成

B面のシリコーンが固まったら、A面とB面を剥がし、パーツを取り除く。これで型が完成だ。

STEP3●成型にチャレンジ！

さて、つぎはいよいよ成型だ。先ほど作った型で、実際にパーツを成型してみよう。

❾色決め

クリアポリエステル（またはクリアレジン）を、パーツの大きさに合わせて少し多めに計量カップに取り、プラスチッククリアカラーで好きな色に着色する。この際、染料が主剤の1%を超えると硬化不良を起こしてしまうので、染料を入れすぎないように注意が必要だ。なお、色味は硬化後に若干かわることが多いので、好みの色を出すには、何度か試してみる必要がある。

❿硬化剤混合

染料を混ぜるときに混入した泡が抜けるのを待って、硬化剤を混合する。硬化剤を混ぜてからの作業は時間との戦いになるため、硬化剤は、なるべく空気が入らないように、手ばやく確実に混ぜるのがコツだ。

⓫流しこみ

硬化剤を混ぜた成型剤を型に流しこむ。突起部など、そのままでは成型剤が流れこまない部分には、つまようじなどで成型剤を詰めこむ。細かな気泡をつまようじで抜くことも忘れずに。次に、大まかに材料を流しこみ、角や細かい部分へ成型剤を押しこんでいく。大きな気泡はつまようじで掻きだそう。この作業が、パーツのできの善し悪しを左右するので、手早くていねいに行なおう。

⓬乾燥

型に成型剤の流しこみが終わったら、A面シリコーン型にB面シリコーン型をのせ、上から指で軽く押し、余分なエポキシを押し出す。型の上に文庫本2、3冊を載せて重しがわりにし、このまま約2時間（クリアポリエステルの場合は数日間）乾燥させる。

⓭取りだし・仕上げ

パーツが硬化したらシリコーン型から取りだす。細かい部品は、取りだす際に折ってしまうこともあるので、注意して取りだそう。図9は髭ボタンの成型品を型から抜いたところ。次に、パーツに付いているバリ（はみだした部分）を、デザインナイフやニッパなどで取り去り、必要に応じて、リューターなどで形を整えて仕上げをする。図10がPCカード排出ボタンの完成品である。

以上で、クリアパーツが完成する。図11は、今回作成したPCカード排出ボタンを組み込んだPowerBook 2400cである。透明度

●内蔵電池の交換

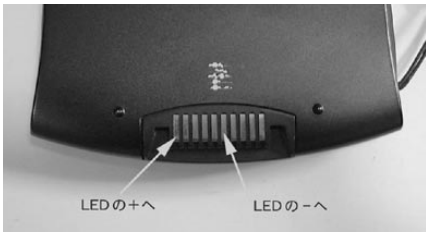


図13　PalmV改造の説明図



図14　電源ボタンが光るPalm V

田中裕子さんとMobile-dog.com

http://mobile-dog.com/

モバイル犬ポチこと田中裕子さんは、自宅のある横浜市から勤め先のある裾野市まで新幹線とバスを乗継いで通う新幹線モバイラー。車中ではキーボードを打ち続け、その日の気分を日記風エッセイ『モバイルな日々』にまとめる。独特の語り口はPowerBookユーザーを中心に幅広くファンを集めているネットアイドル的存在だ。

本人は『お笑い系ホームページ』と謙遜するが、本業で培った分解、組み立ての技術は確かなもの。いつも鞄にドライバーをしのばせており、MACWROLD Expo/Tokyo '99のときには、買ったばかりのスケルトンキーボードを（我慢できずに）公衆の面前で取付けて周囲を唖然とさせた。

また、PowerBookお飾りMuseum、Palm関連情報のパームをポッケにつめこんで、PowerBook G3とiBookユーザーのための周辺機器情報を提供するiPowerBook Worldなどの運営、SETI@HomeのグループCOMETS&CATS!@SETIの主宰など、活動の幅も広い。

（POWERBOOK ARMY代表／飯嶋　淳）



が高く、きれいに仕上がっているのがわかるだろうか。なお、この作品も「POWER BOOK MUSEUM」でカラー写真を見ることができる。

クリアパーツを光らせよう！

次に、ここで作成したクリアパーツを使い、LEDと組み合わせた、PowerBook 2400cとPalm Vの光りもの改造をご紹介しよう。

はじめにご紹介するのは、PowerBook 2400cのPCカード排出ボタンをクリアパーツにして、ハードディスクアクセスランプを装着した例だ。

まず、本体からハードディスクを取り出し、ハードディスクの基板を取りはずす。次に、アクセスランプ用のチップLEDと200～400Ωの抵抗を直列にハンダ付けし、熱収縮チューブで絶縁する（ハンダの位置は図12を参照）。チップLEDに、あらかじめ細い導線をハンダ付けしておくと作業がしやすい。ハードディスクアクセスランプの取り付け方法としては、PowerBookのロジックボードに直接ハンダ付けする方法と、ハードディスクを分解してハンダ付けする方法があるが、後者のほうがPowerBook本体を壊す危険が少ない。アクセスランプの配線をPCカード排出ボタンのところまでつなぎ、PCカード排出ボタンのくぼみにチップLEDをはめ込む（LEDの配線の途中に小さなコネクターを入れると、解体するときに便利だ）。このとき、本体側のタクトスイッチと、排出ボタンの突起が干渉しないように注意しよう。あとは組み立てて改造完了。これで、ハードディスクへアクセスするたびにクリアパーツが光る、ハードディスクアクセスランプが完成する。透明度が高い樹脂をつかったパーツならではの、実用性も兼ねた楽しみ方だ。

ハードディスクアクセスランプ装着の詳細は、「PowerBook 2400c お飾り愚連隊」（http://www.powerbook.org/mobiledog/gurentai/index.html）により詳しい解説があるので、チャレンジしたい人は参照してほしい。

次に紹介するのはちょっと番外編。スリムなボディが美しいPalm Vに、透明な電源ボタンとLEDを組み込んだ改造だ。用意するものは好みの色のチップLEDと導線、そして電源ボタンの自作クリアパーツ。Palm Vを分解し、クレイドルと接続する電極の、後ろから見て一番左側をLEDのプラス、左側から6番目の電極をLEDのマイナスに接続する（図13参照）。そのLEDを電源ボタンのクリアパーツの内側に固定し、ホットボンドで再度筐体を接着する。図14に示したのがその完成品で、パソコンとのデータシンクロ時（HotSync時）や、Palm／WorkPad同士の赤外線通信時に電源ボタンが輝く。なお、Palm VやWorkPad c3は筐体が糊づけされているが、これをドライヤーを使って開けるには熟練を要するため、作業する場合は十分注意してほしい。

以上、ここで解説した方法は、樹脂成型法の一例である。好みの色のパーツをマシンにちりばめるのも、おしゃれな改造法だろう。成型したいパーツの構造にもよるが、何度か失敗を繰り返す覚悟でチャレンジしてほしい。健闘を祈る！

●POWERBOOK MUSEUM、Palm/Pilot MUSEUM

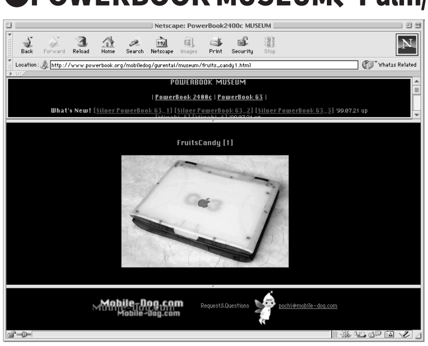


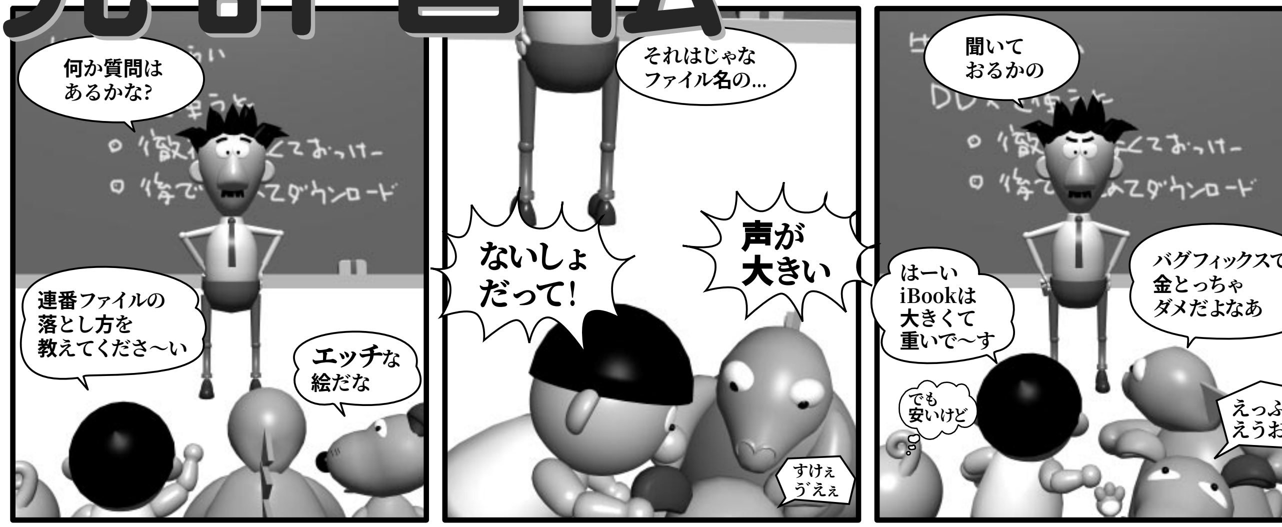


図15、16　筆者のサイト「Mobile-Dog.com」（http://mobile-dog.com/）内にある、改造マシンのMUSEUM。POWERBOOK MUSEUM（http://www.powerbook.org/mobiledog/gurentai/museum/、Palm/Pilot MUSEUM（http://www.powerbook.org/mobiledog/palm_museum/）

注意!!

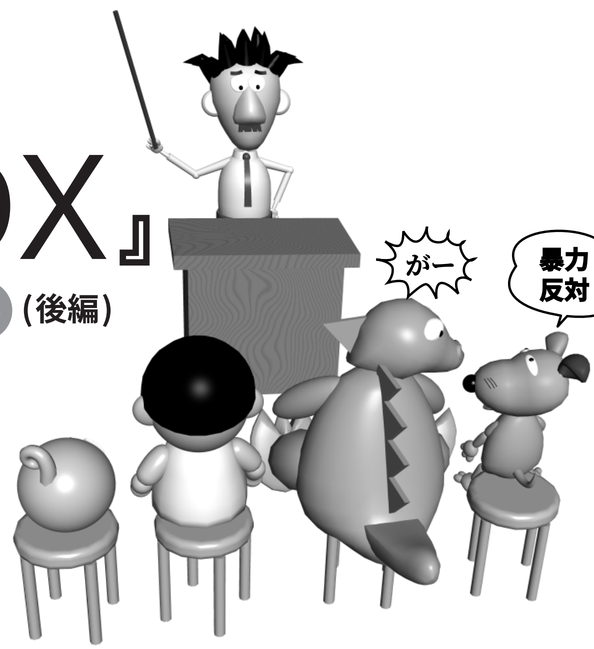
原則として、PowerBookをユーザーが分解したり改造した場合、メーカーやショップから保証が受けられなくなる。すべて自己の責任において行なってほしい。筆者およびMACLIFE編集部はこの記事によって生じた、いかなる事態に関しても一切の責任と保証を負わないので、覚悟を決めてから実行すること。また、質問にも一切答えられません。

● 毛利司津江 ● http://home.att.ne.jp/gold/gapi/



あれもこれもでディスクは一杯!

『Down Down DX』の巻(後編)



ページ一杯に並んだリンク
順番にクリックするのはめんどうだ
途中で誰かに見られても困る
そんなあなたにDown Down DX

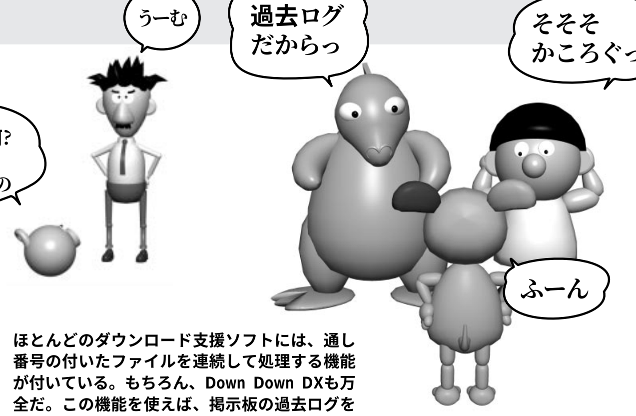
CD-ROM

Down Down DX
作者●山田 亨氏
バージョン●1.6.5
ジャンル●シェアウエア(1,000円)
URL●http://hp.vector.co.jp/authors/VA008500/

Down Down DXの威力



通し番号ならおまかせだ



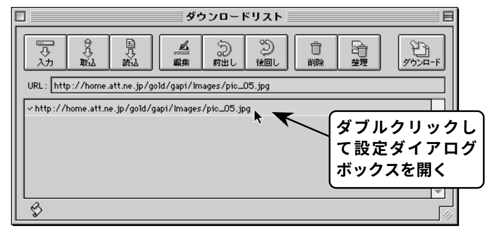
ほとんどのダウンロード支援ソフトには、通し番号の付いたファイルを連続して処理する機能が付いている。もちろん、Down Down DXも万全だ。この機能を使えば、掲示板の過去ログを一括してダウンロードしたり、ナゾの画像ファイルをまとめてゲットするのも簡単だ

① まずは最初のファイルだけを登録し…



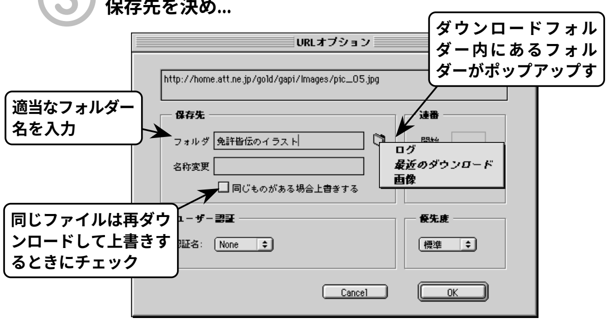
目的のファイルがあるページを表示したら、その中から適当なファイルをDown Down DXに登録しよう。同じページに並んでいても、データ自身は他の場所に保存されている場合もある。通し番号のファイルが同じ場所やサーバーに存在していることを確認しよう。ファイルの場所が違う場合は、それも登録しておく

② ファイル名をダブルクリックして…



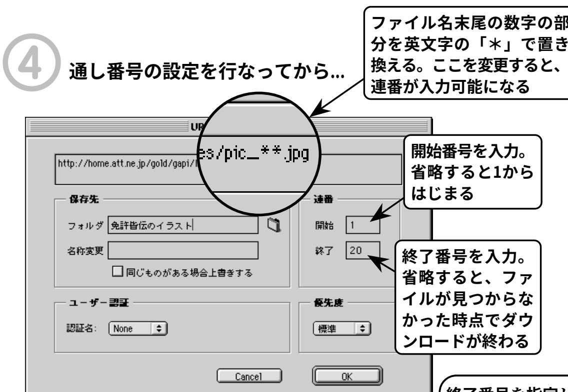
登録後のDown Down DXのウィンドウ。このままダウンロードを開始してしまうと1つしかダウンロードされない。ファイル名の末尾(拡張子の前)に数字が並んでいることを確認してからダブルクリックしよう

③ 保存先を決め…

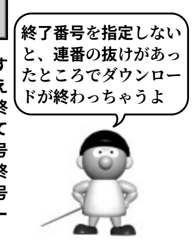


連番ファイルのダウンロードではファイル数が多くなりがちだ。標準の場所にダウンロードしてしまうと整理が大変なので、ここでダウンロード用フォルダーの指定も行なっておくと便利だ

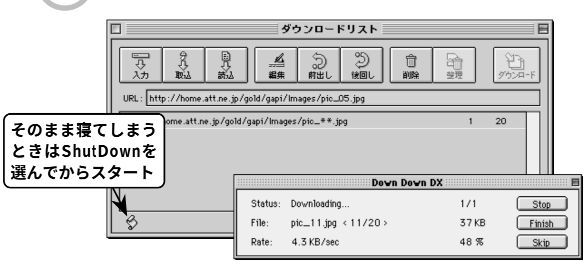
④ 通し番号の設定を行なってから…



最後に、何番から何番までのファイルをダウンロードするかを指定する。細かいルールは存在するが、とりあえず末尾の数字は英文字の「*」に置き換えて、開始と終了の番号を指定しておけばよい。*の数が桁数を示していることを覚えておく。「とにかく全部」なら終了番号は省略できるが、途中で番号が抜けているとファイル終了と見なされ中断してしまうので注意しよう。終了番号を指定しておけば、エラーが起きても最後までダウンロードを実行してくれる



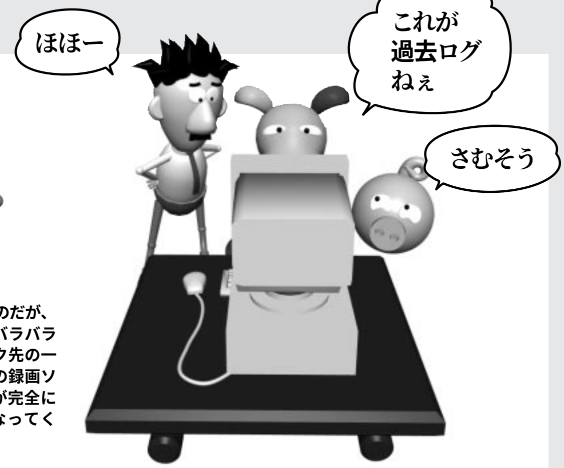
⑤ ダウンロード開始!



ダウンロードを開始したところ。シェアウェア登録を行なっていれば、左下のスクリプトアイコンをクリックして、終了時に電源を落とすこともでき便利だ

インターネットに慣れてくるとダウンロードしたいファイルは指数関数的に増えていく。最初は1MB程度でビクビクしていたのに、「1MBが5分として一晩に60MBくらいならなんとか」などという神をも恐れぬ転送量が日常になっていく。それでもファイル数が少なければたいした手間ではないのだが、数10ファイルとなるとソフトに手伝ってもらった方がラクチンだ。Down Down DXなら、連番ファイルやページ全体の一括ダウンロードが可能である。この快適さをぜひ試してみてほしい。





全部まとめて一度にポン

ファイル名が素直に連番になっている場合はいいのだが、中には名前が不規則だったり保存先サーバーがバラバラだったりすることもある。そんなときは、リンク先の一括取り込み機能を使うと簡単だ。ただし、Webの録画ソフトとは異なるので、例えばHTML書類の内容が完全に保存できるわけではない(リンクのメンテは行なってくれない)。その点を考慮して上手に利用しよう

① 目的のページを開いて…



画像やテキストファイルにリンクが貼られたページの例。ファイル名には規則性がない

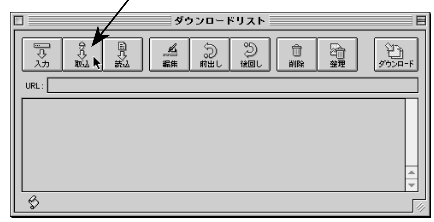


iCabというブラウザーを使っているときは、ブラウザー側で少し設定が必要なようじゃの

素材集のページや掲示板の過去ログなど、目的のファイルが連番になっていない場合でもDown Down DXは活躍してくれる。連番ファイルのときと同様に、目的のリンクが並んだページを開こう。ブラウザー側で行なう作業はこれだけである。次にDown Down DXのウィンドウを手前に移動する

② Down Down DXでOptionクリックする

「取込」ボタンを option クリックする



Down Down DXのウィンドウでは、Optionキーを押しながら取り込みボタンをクリックしよう。これで、ブラウザー側で開いているページのリンクを取り込んでくれる

③ 除外ファイルを確認し….



標準では、HTML書類へのリンクは除外される。しかし、日記や過去ログのバックナンバーなどがHTML形式で用意されている場合は、このチェックを外せばダウンロードできる

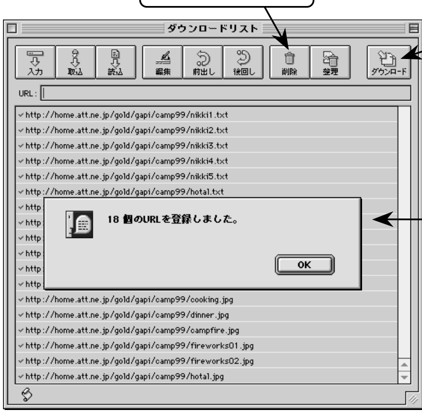
掲示板や広告ページなどへのリンクは拡張子がCGIで終わる場合が多い。標準では、こうしたページも除外される。もしこれらをダウンロードしたい場合は、このチェックを外す

ボタンをクリックすると上図のようなダイアログボックスが表示される。画像のダウンロードが目的なら、どちらもチェックしたままで大丈夫だ

④ アドレスが取り込まれたら….

不要なアドレスは、このボタンで削除する

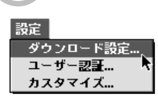
今すぐダウンロードしたいときはクリック。ただし、次のステップでダウンロード先を指定した方が便利だ



ブラウザーで開いていたページにあるリンクが登録される。ブラウザーを終了していたり適当なリンクが見つからない場合はエラーメッセージが表示される

登録が完了したところ。ファイル名だけなので確認は難しいが、拡張子を参考にしながら不要なものはここで削除しておこう。何も登録されなかった場合は、ブラウザーに戻って内容をチェックする

⑤ ダウンロード場所を指定して実行



このコマンドを実行して設定ダイアログボックスを開く



ここをクリックしてダウンロード先を指定

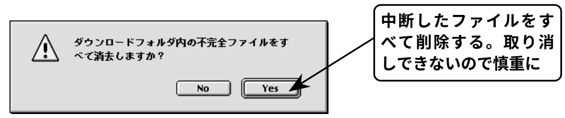
設定は3つまで用意できる。白地で表示されているのが現在の設定だ。一時的なダウンロードなら3番目あたりに設定しておくとよい

前のステップでダウンロードを開始しても構わないが、数が多いときはダウンロード先を指定しよう。現在のバージョンでは、一括取り込みで独自にダウンロード先を指定することはできない。ただし、設定は複数が用意できるので上手に活用しよう

証拠は残さず家庭円満

●中断ファイルをまとめて削除

option ＋クリック



ダウンロード中に回線が切れたり手動で中断した場合は、途中までダウンロードしたファイルが残される。これらは、サーバー側が対応していれば次のダウンロード作業で再開され、時間の節約になる。しかし、元のファイルが期間限定モノで消されてしまったり雑誌の付録で見つけてしまった場合は不要になるだろう。そんなときに一括して削除したいときは、整理ボタンをOptionクリックしよう



●リストの残りをまとめて削除

option ＋クリック

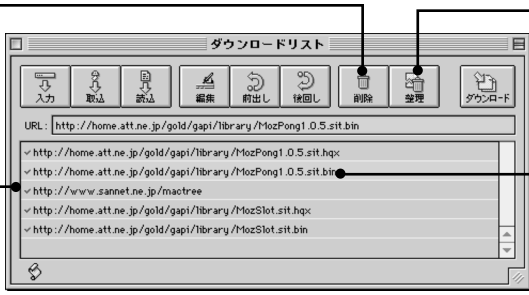


深夜に自動でダウンロードし、翌朝起きてみるとリストに大量のアドレスが残っていることがある。よくあるのは、リンク切れエラーだ。これらは削除ボタンをOptionクリックすれば一発で削除できる

●中断ファイルの削除と再登録



整理ボタンをそのままクリックすると、中断ファイルを順番に表示してくれる。ここで見つかったファイルは、そのままリストに再登録できる。リストから削除してしまったファイルも、中断ファイルが残っていれば簡単に再開できるので非常に便利だ



後始末は大事である。何をダウンロードしようとしていたかバレては困る人、コレだけは時間がかかっても絶対にダウンロードしたいファイル、あんなことやこんなことを、最後にまとめて片づけよう

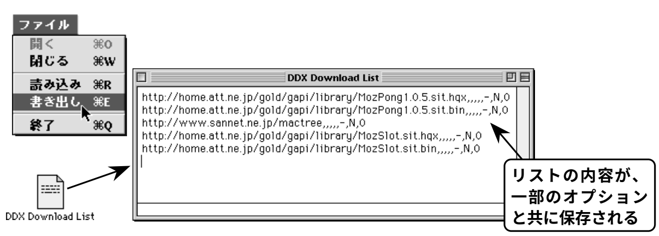
●再開したいファイルは削除して保存

option ＋ドラッグ＆ドロップ



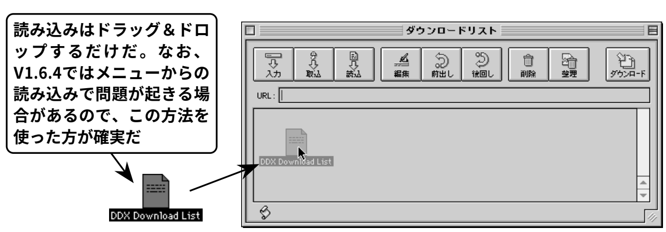
リストからデスクトップへドラッグ＆ドロップすると、通常はリスト上にアドレスが残ったままファイルが作成される。このときOptionキーを押しておけば、リストからは消えてくれるので手間が省ける。必要なモノだけをコッソリ保存しておきたいときに便利だ

●中断ファイルをまとめて保存

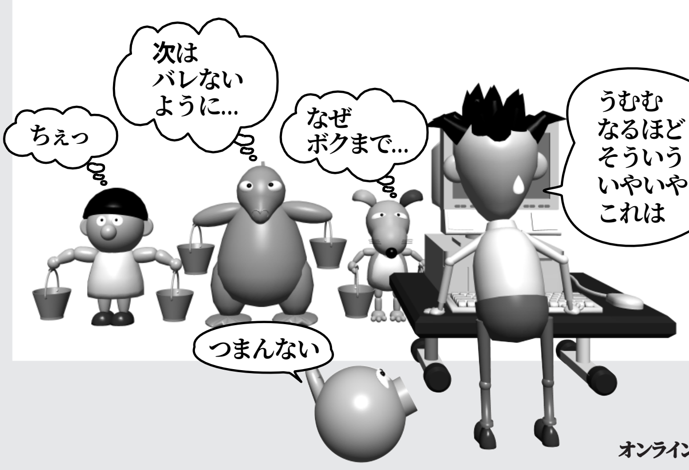


いろいろとエラーが起きて中断したり全くダウンロードできなかったファイルは、そのままリストに残しておけば簡単に再開できる。しかし、今すぐダウンロードする気はないが、いつの日か続行したい、何を失敗したか同居人に見られたくない、という場合は、リストとして保存しておこう

●中断ファイルをまとめて再開



書き出したリストの読み込みはドラッグ＆ドロップするだけで簡単に読み込める。あとは、テレホーダイの時間を確認し、運を天に任せて再開しよう



1つのソフトにありとあらゆる機能を詰め込む傾向は、今も変わっていない。そのうち、表計算も年賀状作成もゲームもOSの一部だなんて屁理屈が通りそうな勢いである。ブラウザーによってはDown Down DXに近い機能を持っているものもあるが、手軽さや操作性では遠く及ばない。もしあなたが、ブラウザーに標準で付いている機能を「こんなもんだろ」と思って使い続けているのなら、ちょっとだけ好奇心を発揮してDown Down DXを試してみてほしい。代価以上の快適さをもたらしてくれるはずだ。

花谷育雄

エッセイ

似て非なるまぎらわしきモノたち

オンラインソフトの世界に携わっていると、sitという文字列によく遭遇する。もちろんこれは、ファイル圧縮ソフトStuffItでアーカイブしたファイルの末尾に付けられる拡張子（.sit）のことだが、座るという意味の英単語とスペルは同じだ。そのため、ファイル名を読み上げるとき、たぶん最後の部分はこの英単語と同じ発音をすることになるだろう。ところが、日本人にとってsitという発音は思いのほか難しい。どうしても、アメリカ映画なんかでよく使われるスラングの、shit（くそっ）という音に限りなく近づいてしまう。

特に、生っ粋の博多っ子である筆者の友人の場合、sitを正しく発音することはおよそ不可能ではないだろうか。何しろ学生時代に、ソレックスツインキャブのDOHCエンジンを搭載して話題になったトヨタの「セリカ1600GT」を見かけると、「あっ、シェリカだ」と叫んで、いつも皆をズッコケさせていたほどだ。ちゃんとしたパーティのような席で、目の前に座っているレディに対し、彼が「May I shit down here?」なんて言わないことを祈ろう（日本語訳はとてもここには書けない）。

普段テレビを見ていると、同様なまぎらわしい言葉をいくつか耳にする。犬が医者になったり（dogとdoc）、寝床に行かずに賭けを始めたり（bedとbet）という具合だ。なかでも、ティーバッグという言葉は、どうもティーバックに聞こえてしまう。筆者の耳がヤラしいのか（それも大いにあり得るが…）、発音が悪いのか、それとも意識的に演出しているのか…。そんなことを考えていると、一句できあがった。『世の中は澄むと濁るの違いにて紅茶出さずに尻出す娘』。

ソフトの名称についても、まぎらわしいケースがある。TableCloth（作者：Ben Eloy氏）はスプレッドシートをHTMLの表に変換してくれるツールだが、TableCloths（作者：Mark Fiske氏）はデスクトップパターン集だ。また、Cyclone（作者：Tomasz Kukielka氏）というテキストエンコード形式の変換ツールが、Cyclone II（作者：High Risk Ventures, Inc.）となると、人気のArcadeゲームになる。clipEdit（作者：Wade Cosgrove氏）とClipEdit（作者：宇佐美浩幸氏）の場合は、機能が少し違うものの、同じジャンルのソフトなので困惑するようなことはないだろう。以前は、これらに加えてClip Edit（作者：成嶋高幸氏）というクリッピングファイルエディターもあったが、現在は入手できなくなっている。

こんなことを書いている筆者だって、定番のftpクライアントであるFetchのアイコンを、はじめはてっきりコアラだと思っていた。ある日、何気なく英和辞典をめくったら、fetchは「（行って物を）取って来る」という意味の動詞で、何かを投げて犬に"Fetch it!"（取ってこい！）と命令するときなどに使うと書いてあった。目からウロコである。

それ以来、ようやくあのアイコンが、フロッピーディスクをくわえた犬に見えるようになったという次第だ。おっと、これは一方的な勘違いにすぎなかった。

快適MACLIFE FORUM Library最新登録ソフト

LIB No.	登録No.	FileName	バイト数	参照数	コメント（1999年06月30日登録分まで）
LIB:03	500	金魚すくい 1.4	413824	59	縁日でおなじみの金魚すくいをゲーム。金魚の動きなどがリアルになっている
LIB:04	228	PetTermPPC4.0g(Pet梱包版)	396288	23	自動巡回とチャット機能に優れたNIFTY SERVE用通信ソフト。インターネット経由での接続も可能
	226	ポスペマクロ4Jnifty v7.sit	7296	8	PostPetで送られてきたペットメールの吸い込みを回避してメールを受信するためのJnifty Plug-in
	225	Jnifty Auto b15.sit	61952	15	Jterm3.0.5以降で動作するNIFTY SERVEオートパイロットスクリプト最新版
	224	OtenkiBrowser 0.6.0	399872	16	So-netが提供する時系列天気予報のWebページにアクセスするためのお天気専用Webブラウザー
	221	NIFTY-J.しなちゃん5.3	601984	170	高機能ログカッター「魔法のナイフ改」専用のNIFTY SERVE用テンプレート
LIB:05	954	ぷれーんの達人ver1.1	346496	9	ブラウザーやメールソフトからテキスト保存したファイルの段落を推定し、プレーンテキストに変換
	952	ラーメン・タイマー	6528	8	カップラーメン用3分間タイマー。ダブルクリックで起動してOKボタンを押すだけ
	951	Kineticon 1.6.1J	1228544	7	デスクトップ上で通常アイコンの代わりにアニメーション化したアイコンを表示させる機能拡張
	947	Student1.1	54400	8	女子高生をテーマにしたカレイドスコープのカラースキーム。おまけアイコン付き
	946	FileBuddy 5.3.1b1J	1068032	30	定番のファイルやフォルダーを処理するための高機能ファイルユーティリティ
	945	Version Master 2.0.2J	956288	10	ソフトウェアのバージョンアップ情報を探す面倒から解放してくれる便利なソフトウェア
	943	アップルメニュー修復 0.3	38784	14	アップルメニューの表示がおかしくなったり、階層が表示されなくなったりする不具合を自動修復
	942	Apollo-JP 2.3 Installer	768640	12	ポップアップメニューから好きなソフト、そのほかアイテムを起動してくれる高機能ランチャー
LIB:06	526	ClockTime 4.0	563840	13	ストップウォッチ機能とGMT表示を持つカラフルなアナログ時計のJavaアプレット
	525	GraphicConverter 3.6.2US	2475648	9	あらゆる形式の画像ファイルを変換・加工できる便利な定番グラフィックソフトの最新版
	524	iMaCalc 1.0	111744	16	6色の電卓カラーを選択でき、自分の好みに合わせて楽しく使用できるMacintosh用の電卓
	522	LockOut 1.4J	439936	4	あなたがMacintoshから離れている間に他人のアクセスを防止するアプリケーション
	520	Alarm!1.05	585216	4	指定した時刻に作業を中断することなくポップアップウィンドウで表示してくれるアラーム
	519	Rhythmic Circle 17r2	100736	8	音楽CDに合わせて17種の鮮やかなグラフィックを踊るように画面を変化させるアプリケーション
	517	Tex-Edit Plus 2.6J	755456	9	複数ウィンドウ，スタイル付きテキストの編集が可能な人気テキストエディターの最新日本語版
	515	mimitab 2.03 Lite	548352	18	デスクトップで使えるメモ用紙・ランチャー・カレンダー・データベースの4種類の便利な引き出し
LIB:07	342	Favorites CSM 1.1	4864	9	よく使う項目をコントロールバーからアクセス可能にしてくれる
	341	World Clock CSM 2.6 J	223232	9	最大24都市もの時計を同時に表示できるコントロールバー項目
	340	Quit CSM 1.7.5 J	209920	8	起動中のアプリケーションをいちいちアクティブにせず、個別にもしくはすべて終了することができるCSM

※MACLIFEステーションは、8月1日からリニューアルされ、快適MACLIFEフォーラムになりました。快適MACLIFEフォーラムへの参加は、GO FMACLIFEです。
※この欄で紹介しているソフトウェアは、NIFTY SERVEの快適MACLIFEフォーラム内のデータライブラリの各コーナーに登録されています。
※なお、CD-ROM MACLIFEには、作者の許可を得たソフトのみ収録。使用にあたっては、ファイルに付属している説明書（ReadMeファイル）を必ずお読みください。

Alias Menu

CD-ROM

バージョン：ver.2.1J
ジャンル：ユーティリティ
作者：Benoit Widemann <bw@xlii.org>
日本語化：リー　クリストファー
<KGB00252@nifty.ne.jp>
分類：Shareware
代価：3,000円
日本語対応：◎
登録場所：FMACLIFE LIB5-948

自分のカスタムメニューをメニューバーに追加してくれるユーティリティ。どんな項目でも追加可能（アプリケーション、書類、フォルダ、エイリアスなど）。追加したメニューはすべてのアプリケーション内で表示され、アップルメニューと同様に機能。メニュー内の項目を選択すると、その項目がアイコンのダブルクリック時と同様に開く。複数のメニューをメニューバーに追加する場合やレイアウトをきれいにするためにメニューを名択アイコンに変更することもできる。

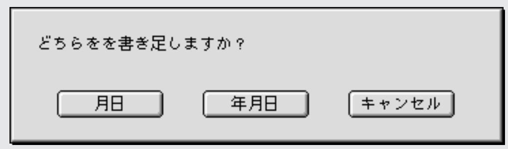


Date !

CD-ROM

バージョン：ver.1.5
ジャンル：AppleScript
作者：maximan <maximan@anet.ne.jp>
http://www.teleway.ne.jp/~imuzak/maxiSite/
分類：Freeware
代価：
日本語対応：◎
登録場所：FMACLIFE LIB5-953

ファイル名に日付を加えたいことがよくある。だが、いちいちファイル名に日付を加えるのは面倒だ。このDate !はドラッグ＆ドロップしたフォルダーの名前にその日の日付を入れてくれるAppleScript実行ファイルだ。Date !のアイコンにファイル名に日付を書き足したいものをドラッグ＆ドロップすると、月日、年月日のいずれを追加するか聞いてくる。いずれかをクリックすると、その日付がオリジナルのファイル名の後ろに書き加えられる仕組みになっている。

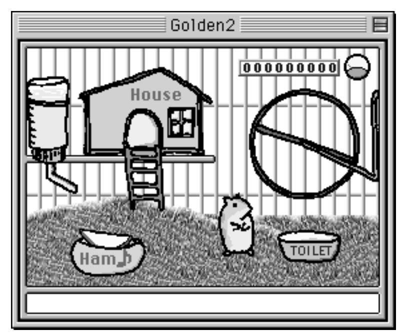


Golden2

CD-ROM

バージョン：ver.1.1.3
ジャンル：ゲーム
作者：梶原 元平 <candy@mfi.or.jp>
分類：Shareware
代価：$10もしくは1,000円
日本語対応：◎
登録場所：FMACLIFE LIB3-501

ハムスターをMacintosh上で飼うソフト。子供から育てて大きくする育成シミュレーションゲームではなく、純粋に可愛がることを目指したゲーム。眺めているだけでも楽しいが、最低限（水と餌）の世話は必要。ハムスターホイールの回転数がカウントされるようになっている。未登録時はストレスに対して弱く、ハムスターホイールが5,000回転以上すると家出してしまう。また、ハムスターショップのメニュー表示やハムスターの名前の変更などもできない。

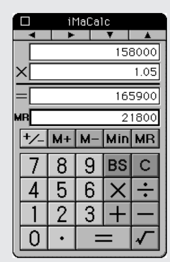


iMaCalc

CD-ROM

バージョン：ver.1.0
ジャンル：アプリケーション
作者：一村 隆雄 <NBC01773@nifty.ne.jp>
分類：Shareware
代価：500円
日本語対応：◎
登録場所：FMACLIFE LIB6-524

6色の電卓カラーを選択でき、自分の好みに合わせて楽しく使用できるMacintosh用の電卓。キーボード入力しかせず、電卓の数字キーが邪魔に感じる人は数字キーを省略した小型の電卓の形状を選択することも可能となっている。また、入力内容と結果が3行にわたり、2つの入力値、演算子、結果値と計算式形式で同時に表示されるので、計算内容も一目瞭然。メモリー機能も20個までと充実。指数表示および入力も可能。マウスでの操作感も工夫されている。

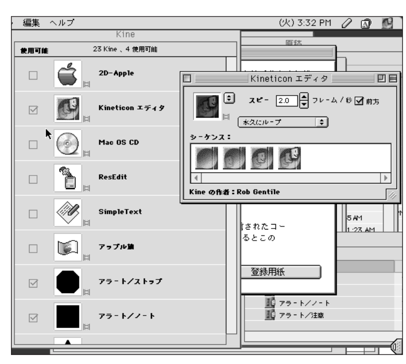


Kineticon

CD-ROM

バージョン：ver.1.6J
ジャンル：ユーティリティ
作者：Sherman Uitzetter
<support@KineticCreations.com>
日本語化：リー　クリストファー
<KGB00252@nifty.ne.jp>
分類：Shareware
代価：1,800円
日本語対応：◎
登録場所：FMACLIFE LIB5-950

動きのないアイコンの代わりに、アニメーション化されたアイコンを表示させるシステム機能拡張だ。変換されるアイコンをすべて自動的に検索し、アニメアイコンの付いているファイルやフォルダーの場所を指定しなくても正しく機能してくれる。アニメーションさせるファイルやフォルダーにアニメアイコンをペーストするだけでOK。Kineticonエディターを使用すると自分のアニメアイコンを作成したり、アニメアイコンの使用可・不可を設定することができる。

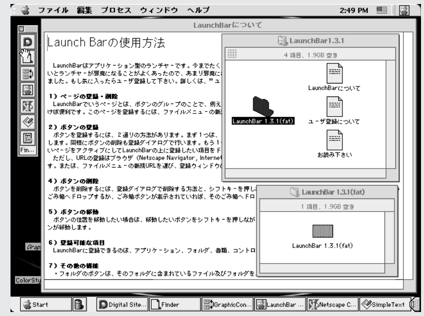


LaunchBar

CD-ROM

バージョン：ver.1.3.4
ジャンル：ユーティリティ
作者：K.Hiura <aab61580@pop12.odn.ne.jp>
http://www2.odn.ne.jp/~aab61580/
分類：Shareware
代価：500円
日本語対応：◎
登録場所：FMACLIFE LIB5-955

アプリケーション、フォルダー、書類、URLが登録できる省スペースなWindowsのタスクバー風アプリケーション型ランチャー。PowerBookやクラークラシックなどの表示領域が小さいMacでも邪魔にならずに便利。「ページ」と名付けられた簡単に切り替えられるグループごとに、表示させるボタンを登録できるので、状況に合わせて複数の「ページ」を使い分ければ非常に便利だ。Mac OS 8.5以降での細かな不具合も解消。



PetTerm PPC

CD-ROM

バージョン：ver.4.0i (Pet梱包版)
ジャンル：アプリケーション
作者：たっか <takka@phoenix-c.or.jp>
http://member.nifty.ne.jp/PetTerm/
添付ペット中３つ
オバプー<VZF06542@nifty.ne.jp>
分類：Freeware
代価：
日本語対応：◎
登録場所：FMACLIFE LIB4-230、231

自動巡回とチャット機能に優れたNIFTY-SERVE用通信ソフト。インターネット経由での接続も可能。オバプーさん作のかわいいペット『セニョール』『グラッチェ』『アミーゴ』付き。好みでオリジナルのペットへの変更も可能。ペットの作成方法、その他の楽しい情報はたっかさんやオバプーさんのホームページを参考にして欲しい。自動巡回の設定はログから読み込み可能。チャット機能も登録した挨拶や顔文字を簡単スピーディに入力可能になっており重宝する。

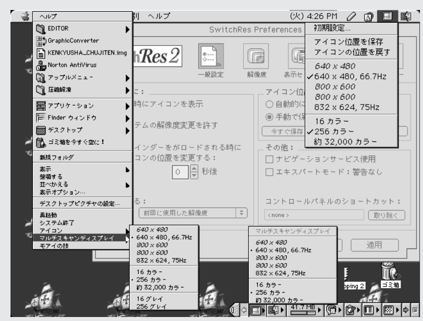


SwitchRes

CD-ROM

バージョン：ver.2.1J
ジャンル：ユーティリティ
作者：Stephane Madrau <madrau@ensic.u-nancy.fr>
日本語化：リー　クリストファー
<KGB00252@nifty.ne.jp>
分類：Shareware
代価：1,800円
日本語対応：◎
登録場所：FMACLIFE LIB5-949

モニターの解像度とカラー階調を簡単にすばやく調整できるユーティリティ。このコントロールパネルと機能拡張をインストールするとすべてのモニターの解像度をすばやく制御できる。また、設定によって解像度やカラー階調を自動的に変更させること可能だ。コンテクストメニュー項目とコントロールバーもあるため、いつでもどこでもすばやくアクセスすることができる。変更できる解像度や変更さる前に確認ダイアログが表示される解像度も設定することができる。

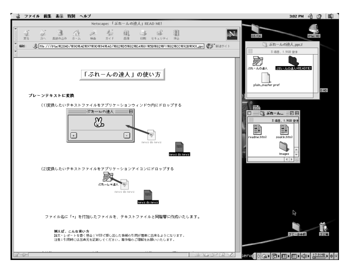


ぷれーんの達人

CD-ROM

バージョン：ver.1.1.1
ジャンル：ユーティリティ
作者：井上毅彦 <take@104.104.net>
http://www.geocities.co.jp/Playtown/8044
分類：Shareware
代価：500円
日本語対応：◎
登録場所：FMACLIFE LIB5-954

ブラウザーや、メールソフトからテキスト保存したファイルを2次的利用(引用、PDAでの参照など)に適した形のプレーンテキストに変換してくれるツール。WEB情報やメールをテキスト保存すると、自動改行されたテキストができてしまうが、ぷれーんの達人を使えばテキストの段落推定が行なわれ、プレーンテキストに変換される。今回のバージョンアップでは段落推定プ



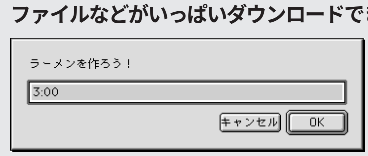
ログラムに大きな変更はないが、メインソースの見直しによる速度向上が図られている。

ラーメン・タイマー

CD-ROM

バージョン：ver.
ジャンル：AppleScript
作者：maximan <maximan@anet.ne.jp>
http://www.teleway.ne.jp/~imuzak/maxiSite/
分類：Shareware
代価：
日本語対応：◎
登録場所：FMACLIFE LIB5-952

ダブルクリックすると、「ラーメンを作ろう！」というウィンドウが開く。デフォルトは一般的なでき上がり時間の3分になっているが、変更も可能だ。OKを押すと、時間がくるとチリリリィンという音とともに「でき上がり！」とウィンドウが開いて教えてくれる。作者のmaximanさんの名前からしてユニーク（！）なホームページ『寝ずに～ランド』をぜひ、のぞいてみてほい。楽しいもの、便利なもの、AppleScriptの実行ファイルなどがいっぱいダウンロードできる。





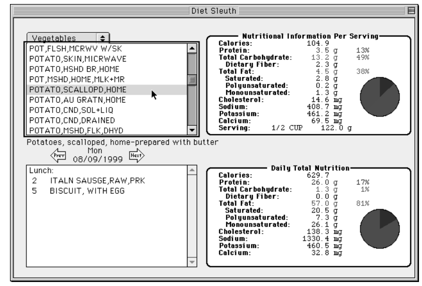
健康管理ツール

Diet Sleuth

CD-ROM

バージョン 2.1.5／作者 Chris Smolinski／分類 Shareware／代価 $25(US)／日本語対応 ○／登録場所 http://www.blackcatsystems.com/software/diet.html

栄養のバランスは健康にとって大切な要素であるが、口にする食品の栄養価を計算するのはなかなか大変だ。Diet Sleuthは、その手間を簡略化してくれる栄養バランスチェックソフトである。毎日の食事をリストから選ぶと、カロリー摂取量をはじめ、それに含まれる脂肪、炭水化物、繊維、タンパク質、コレステロール、およびナトリウム、カリウム、カルシウムの量を教えてくれる。食事のリストは、21のカテゴリーに分類された5,000以上のメニューから構成され、簡単に選択可能だ。残念ながら和食メニューは含まれていないが、新たに食品を追加したり、カスタムレシピを編集する機能なども備わっている。メニューをダブルクリックするとダイアログが開くので、少なくとも食べた量を入力してOKボタンを押せばよい。すぐ下にある日付ごとのフィールドに累加され、その日に摂取した栄養価が右側の図表に示される。毎日の推移をグラフに表示することも可能だ。



Caloric Diet

CD-ROM

バージョン 4.2／作者 影山利男／分類 Shareware／代価 2,000円／日本語対応 ◎／登録場所 http://www.bekkoame.ne.jp/~ktosh/

科学技術庁発表の食品成分表資料に基づいて、食品別にカロリーや栄養素の計算を行ない、食事の栄養バランスをチェックしてくれるのがCaloric Diet（カロリック・ダイエット）だ。HyperCard 2.2以降で動作するスタックである。それぞれのカードにはヘルプボタンが備わっているので、まずそれを利用して各ボタンの機能を確認するとよいだろう。最初の入力カードでは、ポップアップメニューで食品区分を選んでPictボタンをクリックするとイラストが表示される。その中から食べたものを選択し、下部のボックスにドラッグするだけだ。量の調整は、包丁マークのスライドバーで倍率を決め、×または÷ボタンを使えばよい。食事内容は年齢、体格、生活強度を加味して評価され、表計算ソフト風のカードにより、栄養バランスをシミュレーションすることも可能だ。日誌に記録して推移をグラフに描けるほか、簡易的な献立ノートとしての機能も完備しているのがうれしい。

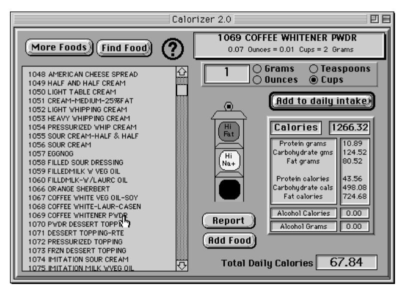


The Calorizer

CD-ROM

バージョン 2.0／作者 John Weinhofer／分類 Shareware／代価 $16(US)／日本語対応 △／登録場所 http://members.aol.com/ironmaan/fitnesslab.html

The Calorizerも、5,000種類以上の食品に対するデータベースを搭載しており、食事内容の分析やダイエットプランを支援するためのソフトである。毎日どれくらいのタンパク質、炭水化物、脂肪、およびアルコール分を取り込んでいるかを分析し、カロリー摂取量を計算する。起動後のメイン画面で、左のスクロールエリアから食品を選び、摂取量を指定したあと「Add to daily intake」ボタンを押せば、自動的に計算を行なってカロリーが累積されていく。このほかボタン操作により、任意の食品を追加するためのAdd Food画面と、分析結果を表示するReport画面に相互切り替えが可能だ。Genevaフォントを置換すれば、追加食品名を日本語で表示させることもできる。ユニークなのがメイン画面中央の信号機だ。選択した食品が脂肪分の多いものなら赤信号が、ナトリウムイオン（塩分）濃度が高い食品の場合は黄色信号が点灯し、注意を促すようになっている。

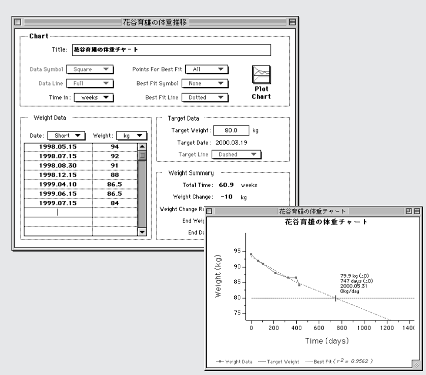


Weight Monitor

CD-ROM

バージョン 1.0／作者 Paul Bosomworth／分類 Shareware／代価 $20(US)／日本語対応 △／登録場所 http://www.buzzmac.com/WM.html

ダイエットを実行中の人はもとより、そうでなくとも日々の体重増減は気になるところだ。Weight Monitorなら、体重の推移を手軽に管理できる。ある期間にわたって、日付と体重を随時入力していくと、変動状況を分析して将来の予想体重をグラフに表示してくれる。また、目標体重を設定しておけば、達成予想日を示してくれるので、現在の食生活やエクササイズを続けてよいかどうか判断するのに役に立つ。Plot Chartボタンで描かれたグラフは、Optionキーを押しながらマウスで範囲を選択すれば、部分的に拡大表示させることも可能だ。日本語を表示させるには、Timesフォントを置換すればよい。



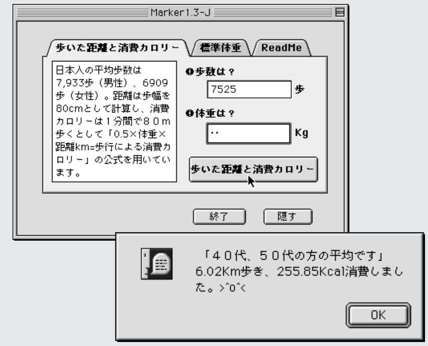
FreeWare
健康管理ツール

5 Marker

CD-ROM

バージョン　1.3-J／作者　吉田英彰／分類　Freeware／代価　-／日本語対応　◎／登録場所　http://www.jade.dti.ne.jp/~prosper/software.html

健康を維持するためには歩くのがよいと、ウォーキングや万歩計が人気になっている。Markerは、歩数計で測定した歩数と現在の体重を入力すると、歩いた距離と歩行による消費カロリーを自動的に計算してくれるツールだ。体重データの欄は、パスワードを入力するときのように、数字を直接表示しないようになっている。人目を気にしなくて済む、なかなか優しい配慮だ。身長を入力して、標準体重を求めるモードも備わっている。このバージョンから、新たに「隠す」ボタンが加わった。再表示させるには、スクリーン左上のホットコーナーにマウスカーソルをもっていけばよい。データを蓄積して、グラフなどで履歴を確認できる機能が備われば、もっと便利になるだろう。



6 Million Steps

CD-ROM

バージョン　1.0.3J／作者　JileF／分類　Shareware／代価　1,200円＋消費税または$12／日本語対応　◎／登録場所　http://www.jilef.com/pages/index.html

毎日歩いた歩数、あるいは距離を記録して、世界一周をめざすのがMillion Stepsだ。ちなみに、70cmの歩幅で、1日に10,000歩ずつ歩くとしたら、約12年で世界一周したことになるらしい。起動したら、まずファイルメニューから新規を選び、前面のダイアログで出発日（記録開始日）を設定しよう。メインウィンドウは、タブを利用して表、グラフ、地図の3種類の画面に切替えることができる。日々の歩行データを入力するには、表画面のカレンダー部分をダブルクリックすればよい。データ入力ダイアログが表示されたら、歩数または距離で数値を入力する。カレンダー中には、歩数に換算された値が表示される。歩幅や一日の目標歩数を設定できるので、自分の能力に応じて楽しむことが可能だ。また、自分の歩行状況をグラフや地図で容易に確認できる機能は、運動継続の意志を支えるのに役立つだろう。

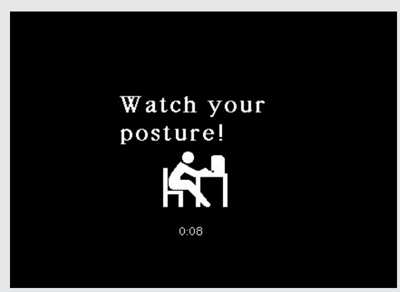


7 Coffee Break

CD-ROM

バージョン　3.2.3／作者　Thomas Reed／分類　Shareware／代価　$6(US)／日本語対応　○／登録場所　http://home.earthlink.net/~thomasareed/shareware/coffeebreak/index.html

Macを使うのは楽しいのでついつい長時間過ごしてしまい、気がつけば首や肩がガチガチになっている。そんな人にお薦めなのが、強制的に休憩時間を取らせるCoffee Breakだ。普段はバックグラウンドでカウントダウンを続け、あらかじめ設定した時間が経過すると、Macを使えないようにロックして画面を暗転し、指や首の運動を促したり、姿勢に注意しなさいといったメッセージをスクリーンセーバーのように表示してくれる。この休憩時間の長さも、任意に設定可能だ。もちろん、作業の途中でいきなり操作ができなくなるのではなく、前もって警告メッセージで保存を促してくれるし（デフォルトは30秒前）、休憩時間が終わる直前には復帰方法（マウスクリック）を表示するので、戸惑う心配はないだろう。Fileメニューから Optionsを選ぶと、タイマーをポーズさせる画面コーナーや各種ホットキーなど、細かい設定が可能だ。

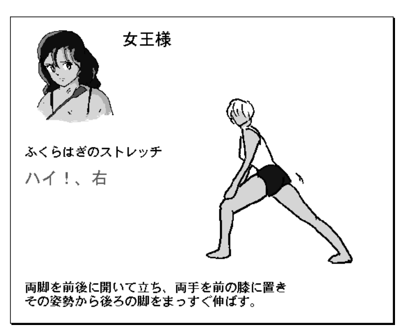


8 Little Saver

CD-ROM

バージョン　1.0／作者　梶原元平／分類　Shareware／代価　1,000円／日本語対応　◎／登録場所　http://www.mfi.or.jp/candy/sports/index.html

Little Saverは、運動不足になりがちなパソコンユーザーに対して、定期的に軽運動を促してくれるソフトである。はじめに、エイリアスを作って起動項目フォルダに入れよう。AppleScriptが利用できる環境なら、同梱の「起動項目追加」スクリプトにLittle Saver本体をドラッグ＆ドロップするだけでよい。一定の時間が経過するとインストラクターが登場して、ツボ、ストレッチ、ゴムチューブ、ダンベル等の指導を行なう。FileメニューからPreferencesを選ぶと、運動の種別やインストラクターを選択することができる。インストラクターは個性的な5人の中から指定できるが、それぞれ指導内容や運動量、出現間隔などが異なるので、自分の好みや目的に合った相手にしよう。なお運動は、力を入れるときは息を吐きながら、元に戻すときは息を吸いながら、できるだけゆっくりと行なうのが基本だ。



FreeWare 健康管理ツール

アイセーバー

バージョン　1.2J／作者　Panacea／分類　Freeware／代価　-／日本語対応　◎／登録場所　http://www.panacea.nu/saver/eyesaver_dl.html

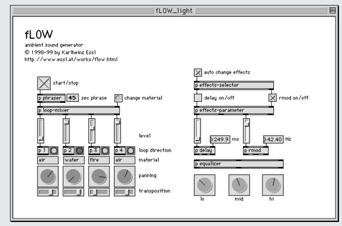
パソコン作業で疲れた目や肩、背中には、ストレッチや指圧などによってリフレッシュさせるアイセーバーも効果的である。本体は、Macromedia Directorで作製された、コントロールパネル形式のスクリーンセーバー。システムフォルダにドラッグ＆ドロップしてインストールした後、システムを再起動したら、コントロールパネルを開いて設定を行なう。デフォルト状態では、マスタースイッチがOFFになっているはずだ。設定したスタート時間が経過すると、3Dグラフィックのかわいい女性キャラクターが現れて、やさしくガイドしてくれる。矢印キーを使えば、メニューのスキップやリピートも可能。



fLOW

バージョン　1.1／作者　Karlheinz Essl／分類　Freeware／代価　-／日本語対応　○／登録場所　http://www.essl.at/works/flow.html

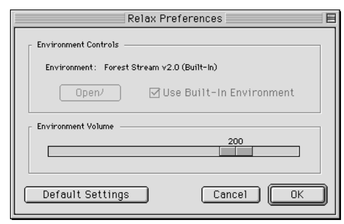
パソコン作業の疲れを癒すには、適当な間隔で休憩時間を取るのがよいが、同時に静かなサウンドが流れていると、さらに効果が増すかもしれない。オーストリア生まれのfLOWは、そんなときに利用する環境サウンド発生プログラムだ。時々刻々と変化して、二度と同じ音を繰り返さないような音場空間を、リアルタイムに作り出し、周りを水、炎、大地、空気の音に似せた不思議な音色で満たしてくれる。動作するには180MHz以上のPowerPCを必要とする。プログラムは自動的にスタートするので、風変わりなインターフェイスの操作ダイアログをいじらなくてもよいが、スライダーやボタンを操作して変化を楽しむことも可能だ。



Relax

バージョン　2.1.2／作者　Software Perspectives／分類　Shareware／代価　$10(US)／日本語対応　○／登録場所　http://www.sperspect.com/products/relax.html

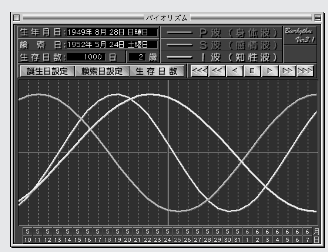
先のfLOWと異なり、Relaxの場合は、CPUが68030のMacでもリラックスサウンドを流してくれる。起動すると、川のせせらぎ音が流れて、ときおり小鳥のさえずりや遠くの鐘の音が聞こえてくる。目を閉じて聴くと、森の中を流れる渓流の川辺でひと休みしているような気分になるはずだ。自然なサウンドなので、誰にでも受け入れられるだろう。デモ版の場合は、ビルトインされたこのせせらぎ音しか楽しめないが、ユーザー登録すると、他のサウンドファイルを選択できるようになる。また、海辺の波の音、雷を伴った夏のにわか雨、アマゾンの鳥と滝の音、といったサウンドファイルは、それぞれ5ドルで入手可能だ。



バイオリズム

バージョン　3.1.2／作者　福田太志／分類　Freeware（メールウェア）／代価　-／日本語対応　◎／登録場所　http://www.vector.co.jp/authors/VA009466/

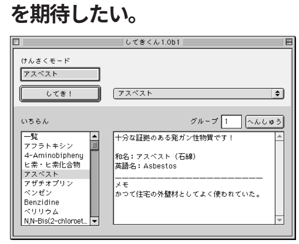
健康を直接左右するものではないかも知れないが、誕生日を原点として身体、感情、知性のリズムを周期的に表したバイオリズムで、好不調の波をチェックしている人は少なくないだろう。この「バイオリズム Ver3.1.2」は、名前の示すように、P波（身体波）、S波（感情波）、I波（知性波）という3つの波形を、瞬時にグラフ表示してくれるソフトだ。はじめて起動したら、まず自分の誕生日を設定しよう。一度設定すれば、誕生日設定ボタンで変更するまで有効。1904～2040年の任意の日付で検索することができるほか、ナビゲーションボタンも充実している。生存日数計算機能も、意外と重宝するはずだ。



してきくん

バージョン　1.0b1／作者　吉田英彰／分類　Freeware／代価　-／日本語対応　◎／登録場所　http://www.jade.dti.ne.jp/~prosper/software.html

洗剤などの身近な製品のラベルに書かれている化学物質や、病院でもらった薬などに、気になる物質名を見つけたら、「してきくん」で調べてみよう。国際ガン研究所（IARC、フランス）の判断基準に照らして、発ガン性物質かどうかチェックしてくれるソフトだ。編集モードが備わっているので、具体的な商品名をメモしたり、新聞などから得た知識を入力することもできる。つまり、簡易データベースとしての利用も考えられる。物質名の日本語への翻訳率は約30%で、検索時は英語で入力したほうがヒットしやすいようだ。現在、翻訳率を70%程度まで高めているようなので、さらに使いやすくなることを期待したい。





キューティマスコット++入門講座

CD-ROM

小池邦人



マはマスコットのマ

第8回　マスコットでゲームにチャレンジ！－その1



図1●圧縮設定ダイアログで減色指定を行なう

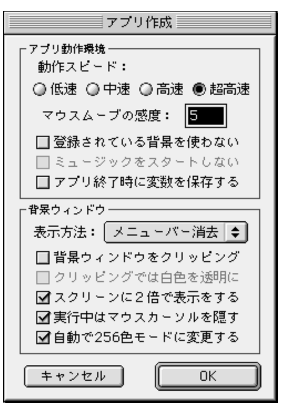


図2●アプリ作成ダイアログの各種設定項目

プロローグ

みなさん、1999年7の月も終わりました。天から恐怖の大王は降って来ませんでしたが、iBookはついに登場いたしました。とても綺麗なポータブルです！　WWDC'99でのAppleによる初代ポータブルのデモは、予想通り真実を語っていたようです。iBookは「頑丈さ」「デザイン」「長時間バッテリー」「ワイヤレス」「CD-ROM」といった項目を優先したポータブルになりました（ワイヤレスだけは嬉しい誤算）。真ん中に収まった小さめな液晶、広いパームトップと左右や後ろまで十分にスペースを確保したキーボード配置。まるで貝殻が大事な中身を守っているようです。

頑丈さについては、実際に車にひかせるテストまでしたといいます。教育現場などで、裸のままラフに持ち歩くことを考慮して練り出されたデザインのようですね。さて、みんなさんはiBookを購入しますか？　私はすぐにでも入手したいので、いろいろと策を練っているところです（笑）。

ゲーム作りの下準備

さて、今回から数回に渡ってマスコット++でゲーム開発をする過程を解説します。まずはゲームの下準備として、キャラクターの表示スピードやアプリ自身のメモリー消費量の考察から始めてみたいと思います。

ところで、ゲーム開発で一番重要なポイントは何でしょう？　それはゲームに関する「アイデア」や「シナリオ」を捻出することだと思います。まあ、世の中には恐ろしい数の専用機&パソコン用ゲームが氾濫しています。ちょっとやそっとで斬新なアイデアを思いつくことは至難の業といえます。仮に思いついたとしても、大作ゲームを1人で開発するというのは遠い昔話。今では映画1本撮るぐらいのマンパワーと資金が投入されることも珍しくありません。

しかし、たった1人で素晴らしいアイデアを具体化し大ヒットさせる可能性がゼロになったわけではありません。他のソフトの開発では味わえない、ゲーム独特の「醍醐味」や「夢」がまだまだあるような気もします。ただし、今回は市場を席巻するようなゲームを目指すわけではないので（笑）、マスコット++の例題として気軽に取り組みたいと思います。

シナリオができ上がったら、次はゲーム開発における「物理的制約」を見極めます。具体的には、ユーザーの操作感は良好か？　キャラクター表示スピードは十分か？　メモリー消費量は多すぎないか？　などの調査を行なうことです。マスコット++はゲーム専用開発ツールではないので、こうした物理的制約が数多く存在します。当然、世の中で大流行している3Dアクション&アドベンチャーゲームは開発不可能です（いうまでもない）。また長編アドベンチャーゲームも素材データをファイルから逐次読み込む仕組みがないため、マスコット++には向いていません。

そんなわけで、今回は簡単な2次元シューティングゲームに挑戦してみることにします。

まずは物理的制約のうち、一番重要な「マスコット++におけるキャラクター表示スピード」について考えてみます。マスコット++は、もともとMacのデスクトップ上でキャラクターを動かすのが目的のアプリケーションなので、そんなに高速な表示ができるわけではありません。それでも、表示スピードに依存しないゲームならば、デスクトップ上で繰り広げられるゲームも新鮮で面白いかもしれません。しかし、シューティングのようなユーザーの反応速度を競うゲームでは、キャラクターの動作（表示）が遅いのは致命的欠陥となります。たとえ例題であっても、動作が「のたのた」したシューティングゲームでは盛り上がりに欠けます。

今回はキャラクター表示スピードを最優先にして「背景」上でマスコットを動かす方法を採用することにします。

表示スピードを考える

マスコットの表示スピードを向上させるにはいろい

ろな工夫が必要となります。まず、ゲームキャラクターをフルカラー描画する予定がなければ、すべての画像を256色で編集します。こうすると、キャラクターのデータ転送量が1/4に減り（256色では1ピクセルが1バイト、1,670万色では4バイト）、それによって表示スピードが向上します。

マスコットはフルカラーモードで編集しても、プロジェクトメニューの「圧縮設定...」の「アプリ作成時に画像の階調変更や圧縮を行なう」により、望んだ色数に減色して保存できます（図1）。ただしこの機能を使うと、減色時のディザリング処理によりセル画像が荒れてしまう場合があります。よって最初からモニターモードを256色に落としてセル画像を編集したほうが良いでしょう。またゲームでは画像圧縮を用いるのは厳禁です。この機能、メモリー消費量を減らすのには効果がありますが、表示スピードには逆効果となります。

プロジェクトメニューの「アプリ作成」ダイアログには、マスコットの表示スピードに影響を及ぼすいくつかの設定があります（図2）。まず最初に「動作スピード」を「超高速」に切り替えます。超高速とは少々大げさですが（笑）これにより、同時に起動している他のアプリケーションには一切CPU時間が割り振られなくなり、最高スピードでマスコットを動かすことができます。ただし超高速を選ぶためには、いくつかの条件を満たす必要があります。

まず「背景」を用いることが前提となります。背景フォルダーにひとつも背景が登録されていなかったり、「登録されている背景を使わない」がチェックされていると、超高速の項目はハイライトのままで選択できません。同様に、背景ウィンドウの表示方法を「メニューバー消去」に切り替える必要もあります。この表示モードでは、起動時にモニターのメニューバーを消し、黒い画面の中心に背景とマスコットを表示します（図3）。

次の「スクリーンに2倍で表示をする」は重要なオプションなので後から詳しく説明します。「実行中はマウスカーソルを隠す」は、ゲーム中のマウスカーソルを隠すために使います。最後の「自動で256色モードに変更する」は、256色でゲームのキャラクターや背景を作成した時のみ有効なオプションです。これは、ランタイムアプリ（起動マスコット）が起動する時に、強制的にモニターモードを256色に切り替える機能です。そしてアプリ終了時にはモニターを起動前のモードに戻します。このテクニックがゲームソフトでよく使われる理由は、素材画像（キャラクターや背景）とモニターの色数が一致していると画像転送が高速になるためです。

すべての設定が完了したら、アニメセルの「移動方向設定ウィンドウ」で表示ウェイトをゼロにし、マスコットの表示スピードを実際に確認してみます(図4)。ウェイトをゼロ以外にすると、強制的にスピードが調整されてしまいますので注意してください。

1体の表示スピードが確認できたら、2体、3体とマスコットを増やしていきます。画面上のマスコットが増えれば増えるほど、個々の動作スピードは遅くなるはずです（図5）。最終的にスムーズに動かせるマスコット数の限界を確認したら、ゲームのシナリオを調整します。

このとき、開発用として高速なMacintosh（新G3の450MHzなど）を使っている（幸せな）ユーザーの方はくれぐれも注意してください。他のマシンでは、そんなに高速に動かせないはずです。高速マシンを利用している方は、愛機のパワーのレベルを認識し、同時に動かすキャラクター数に余裕を持たせておくことが肝要です。

背景とメモリー消費量を考える

今度はゲームのメモリー消費量について考えてみます。ゲームであまりにも多くのメモリーを使うと、起動できるプラットフォームが限定されてしまいます。最初にチェックすべきことは、マスコットのキャラクターサイズとセル数です。セルサイズを必要以上に大きくすると、メモリー面だけでなく、表示スピードにも悪影響を及ぼします。そのため64×64ピクセルのセルを用意し、その中に小さめのキャラクターを描画します。実質的には32×32ピクセルを目安にすると良いかもしれません。まあ、昔でいうところのデカキャラ（死語）を、たまに登場させる程度なら全体に対して悪影響はないでしょう。

キャラクターには単純動作をせることをこころがけて、1グループ当たりのセル数を少なめにします。アニメセルを有効利用する方法としては「エイリアスマスコット」機能がありますが、これについては次回に詳しく解説します。

次は背景によって消費されるメモリー容量を調べてみましょう。マスコット++では、「画像」「パタン」「単色」の3種類から背景を選択することができます(図6)。たとえば画像背景を採用したゲームでは、背景の保存場所と表示用ワークエリアの2つのメモリーバッファが確保されます。

640×480ピクセルの画像を使い、モニターでの表示領域も同サイズとすると、2×（640×480）=600Kbyteのメモリーを消費します。これがパターン背景だと、640×480+64×64=304Kbyte、単色背景だと640×480=300Kbyte必要となります（当然フルカラーだと上記の4倍のメモリーが必要）。

以上の点から、「テトリス」や「ぷよぷよ」のよう

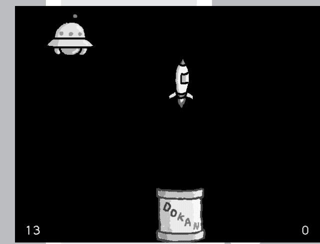


図3●「メニューバー消去」で起動した状態

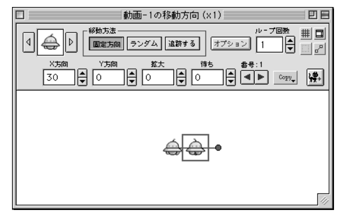


図4●表示ウェイトにゼロを入力して確認する

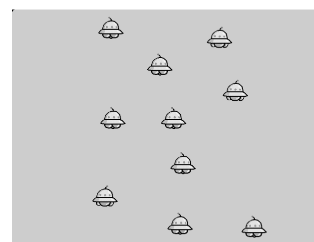


図5●いくつまでマスコットがスムーズに動くか

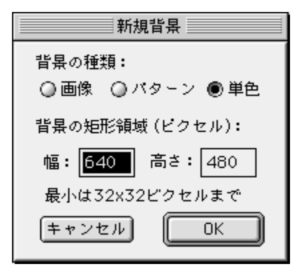


図6●ゲームに使う背景を3種類から選択する



マはマスコットのマ

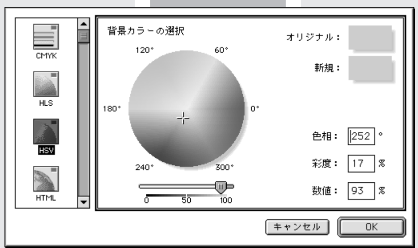


図8●単色背景カラーをダイアログで選択する



図9●背景ウィンドウのボタンやツールパレット

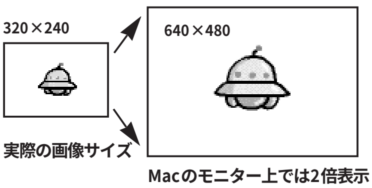


図7●スクリーンに2倍で表示するオプション



図10●背景サイズ変更ダイアログ

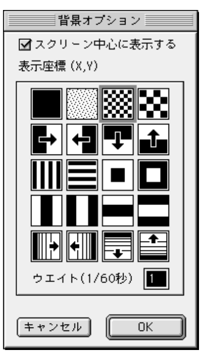


図11●エフェクト設定ダイアログ

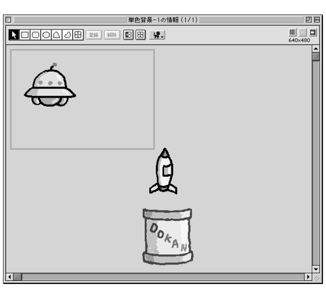


図12●ビューエリアツールで矩形領域を設定

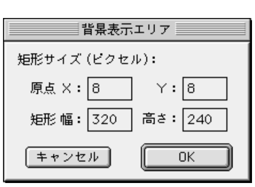


図13●ビューエリアを数値入力で設定する

な背景固定の「落ち物ゲーム」なら、画像背景を用いても問題ありません。しかし広大な領域をスクロールさせるようなアクションゲームやアドベンチャーゲームでは、画像背景を使うのは避けた方がよさそうです。

最近のユーザーのほとんどが、640×480ピクセルより大きなサイズのモニターを利用しています。ですから、小さなキャラクターを狭い背景で動かしていてはゲームとして迫力不足になります。そこで先ほどの「アプリ作成」ダイアログの「スクリーンに2倍で表示をする」オプションを用いると、実際の2倍のモニター領域に背景やマスコットを表示することができます。たとえば320×240ピクセルのサイズを前提にゲームを構築しておけば、モニター上には640×480ピクセルで表示させることができるわけです（図7）。

この機能を使えば、消費メモリーも通常の1/4で済み、動作速度をそれほど落とさずゲームに迫力を出すことができます。今回のシューティングゲームでも、この便利なオプションを採用することにします。

背景ウィンドウでの操作

それでは具体的にゲームの背景を作成してみることにしましょう。マスコット++で背景フォルダーをオープンし、ウィンドウ上部の「新規」ボタンをクリックします。すると背景の種類と矩形サイズを決定するダイアログが表示されます。そこで種類として「単色」を選び、サイズを640×480ピクセルと入力します。そのあとカラー選択ダイアログが表示されますので、好みの背景カラーを選んでください（図8）。カラーを変更したい場合には、背景セルを選び「表示」ボタンをクリックするか、セル自身をダブルクリックしてカラー選択ダイアログを再表示させます。

ゲーム展開によっては、場面を別背景に切り替えたいケースが出てきます。そうした操作は、先んじて登録しておいた複数の背景をプログラムによって切り替えることで実現します。

背景の情報を編集するには、「情報」ボタンをクリックするか、セル中の「i」アイコンをクリックして背景ウィンドウをオープンします（図9）。もし先にマスコット（ゲームキャラクター）が登録されていれば、それらもオープンされたウィンドウに表示されるはずです。もしマスコットが見にくい場合には、右から2番目のポップアップメニューで赤枠表示をONにしてください。背景サイズを変更したい場合には、黒猫アイコン横の「背景サイズ変更」ボタンで数値入力をします（図10）。また別背景切り替え時にエフェクト（ワイプ）を用いたい場合には、その左側の「エフェクト」ボタンを利用します（図11）。

ゲームでは、広大な背景領域を定義しておき、その一部分だけをモニターに表示させたいケースがあります。ツールパレットの1番右のビューエリアツール（十字矢印アイコン）は、その「一部分」を決定するためのものです。ツールを選び背景上に矩形を描画したら、すぐ横の「登録」ボタンをクリックして固定します。この操作により、背景上に赤い太線の矩形エリアが描画されます（図12）。

ツールをダブルクリックするとビューエリアを数値入力することも可能です。もしビューエリアを正確に決定したい場合には、こちらを利用してください（図13）。ゲームを起動すると、モニター上にはこのエリア内の背景しか表示されません。では、ゲーム進行中にビューエリアを移動させるのにはどうしたら良いのでしょうか？　これにはマスコット++の「自動スクロール」機能や、プログラムによる「背景のスクロール」を実行します。背景のスクロールについては、次回に詳しく解説する予定です。

マスコットの表示ON/OFF

ツールパレットにあるその他のツールでは、マスコットの表示領域を制限（クリッピング）するための図形を入力できます。ツールパレットの一番左の選択ツール（矢印カーソルアイコン）を選んでマスコットをクリックします。マスコットが選択されれば、その回りに赤色の矩形枠が表示されます。複数マスコットの選択方法は、プロジェクトウィンドウ上のセルの選択と同じです。「tab」キーによる順次選択にも対応しています。

次に、ツールパレットから矩形描画ツールを選び、背景内に矩形を描いて「登録」ボタンで固定してく

ださい。青色の矩形が表示されると思います。

この操作により、選択されたマスコットは入力された矩形領域の中だけに表示されるようになります（図14）。たとえば、背景に描いた窓枠の中だけをウロウロするマスコットなどを実現できるわけです。クリッピングエリアを解除するためには、マスコットを選択して「解除」ボタンをクリックします。

マスコットの初期表示位置（起動時に現れる場所）は「情報ウィンドウ」で入力できます（図15）。それとは別に、背景ウィンドウ上でも初期表示位置を決定できます。選択ツールを選び、背景上のマスコットをドラッグして好きな場所へ移動してください。そこが初期表示位置となります。「←」「→」「↑」「↓」キーは、選択されたマスコットを1ピクセルずつ左右上下に移動させます（微妙な位置合わせに使う）。

もし、より正確な位置決めをしたい場合には、マスコットをダブルクリックして数値入力してください（図16）。ウィンドウの一番右のポップアップメニューで「1/2サイズ」や「1/4サイズ」を選び全体を縮小表示すれば、マスコットを背景の外に置くことも可能です（図17）。おまけとして、「Optionキー」を押しながらマスコットをダブルクリックすると、プロジェクトウィンドウを表示し、指定マスコットのフォルダーをオープンします。

通常ゲームスタート時には特定のキャラクターのみがモニターに表示されます。「マスコットON/OFF」ポップアップメニュー（黒猫アイコン）の項目には、現在登録されているマスコットがすべて並んでいます（図18）。名称にチェックマークが付いているのが、この背景で表示されるマスコットです。

再度項目を選んでチェックマークを外すと、背景ウィンドウからもマスコットが消えます。消去されたマスコットは、スタート時には表示されません。メニューから「全マスコット」を選べば、一度にすべてのマスコットをONにできます。こうしたマスコットのON/OFFは各背景ごとに設定することができます。つまり、ゲームの場面切り替えにより登場キャラクターを変更することが容易にできるわけです。

また表示ON/OFFはプログラムによってもコントロールできますので、最初はすべてをOFFにしておき、その後の経過時間や変数の増減、またはユーザーからのイベントなどでONにすることも可能です（図19）。

エピローグ

今回はゲーム開発の下準備の話が中心でした。次回はキャラクターの操縦方法、画面スクロール、エイリアスマスコットや自作フォントの活用方などについて解説してみたいと思います。お楽しみに！



図14●クリッピング図形の設定（魚はマックのモニター内しか表示されない）

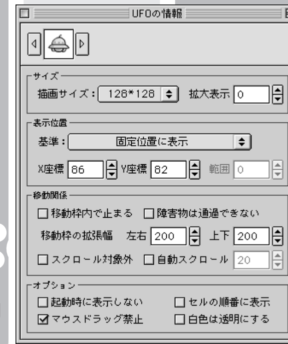


図15●情報ウィンドウでの初期表示位置の入力

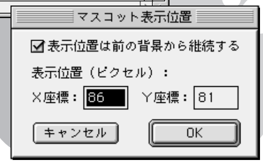


図16●マスコットの初期表示位置入力ダイアログ

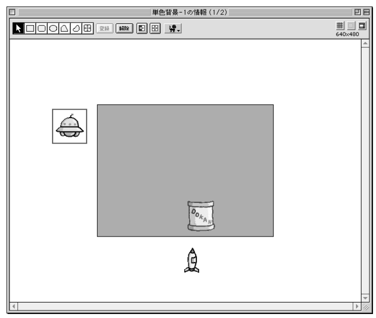


図17●背景の表示サイズを1/2に縮小する



図18●マスコットON/OFFポップアップメニュー



図19●プログラムによるマスコットのON/OFF

マスコット紹介コーナー



今回は、渡辺治さん作「歌うかりるくん」と、かとうさんえいじさん作「ザ・キャット」シリーズをご紹介します。どちらも前回の「ディスクトップペットを作ろう」の内容にマッチしたマスコットです。

「歌うかりるくん」はキーボードのテンキーを打つと9匹のかりるくんから音階がでます。

「ザ・キャット」シリーズは本物の猫のようにデスクトップ上をあちこちうろつきまわります。おまけに音声認識の能力を備えていることです。

起動アプリは本誌のCD-ROMに添付されておりますので、ぜひお楽しみください。











マスコットニュース

近鉄阿部野橋駅（大阪市阿倍野区）の専門店街「ラ・セレナ」に、ピンクのカバ「ピッキー嬢」が出現しました（写真1）。ただいま大阪の待ち合わせ新スポットとして売り出し中です。生みの親は3Dグラフィックスで有名な駄場 寛氏です。なんと下の台にMacが仕込んであり、そのなかでマスコットも動いています。お近くにお住まいの方は、ぜひ会いに行ってあげてください。お願い致します！

キューティマスコットに関する詳しい情報をお求めの方は（株）コーシングラフィックシステムズのホームページにおいでください。

http://www.kohshin-graphic-sys.com/



写真1●大人気のピンクのカバ「ピッキー嬢」。下のモニターでマスコットを表示中

DTP ユーザー強化連載

AppleScriptで楽々Quark 7
――はじめてのFace Span

CD-ROM DEMO

倉持 哲也 (株)千明社 システム開発課

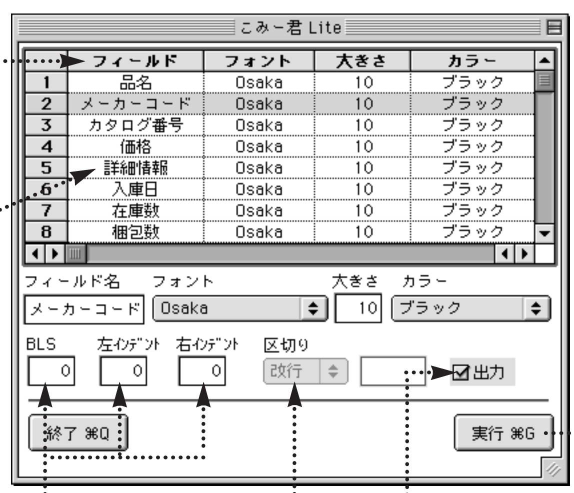
今月号が発売される頃には米国で開催されているSeyboldセミナー（8/30～9/3）でApple、Quark、Adobeなどから新しいバージョンやソフトウェアの発表があるだろう。Adobe InDesign、QuarkXPress 5.0（4.1も含む)、Canto Cum mulus 5.0などAppleScript対応アプリケーションがほとんどだ。また、最新の傾向としては、この連載で扱っているデータベースパブリッシング（DBP）が注目されているようだ。新しく発表されるソフトの日本語版はさらに先になるだろうが、最新のアプリケーションを隅々まで駆使できるように、Face Spanの扱いに慣れておこう。

汎用性を見据えた設計

前回の連載でファイルメーカーProのデータをFace Spanで作成したアプリケーション上にフォントやカラーなどを設定して流し込むという簡単な手法を取った。ありとあらゆる流し込みパターンにも対応できる柔軟な設計が、究極のDBPアプリケーションである、と記述したが、これを実現するにはなかなか難しい（QuarkXPress用の市販XTentionに頼るケースがほとんどだ)。

今回は、その汎用化へ向けての第一段階として前回のアプリケーションにさまざまな改良を加えてみる。

例によって下図に仕様をまとめた。前回と比較して見た目が変わってしまったが、基本的な処理は変わっていない。大きく異なる点は、前回は流し込むフィールドが固定で、違うデータベースを流し込むたびに、Face Spanのソースでフィールドの数だけリストを増やしたが、今回はあらかじめフィールドのリストを得、どんなファイルメーカーProのデータベースでも扱えるようにした。また、前回はすべてのフィールドを流し込むようにしていたが、用意したサンプルデータベースには入庫日や仕入価格など、掲載したくない情報も含まれている。各フィールドを流し込むかどうかを決める設定も設けた。



開かれたファイルメーカーProのデータベースファイルのフィールドをすべて表示するため、どんなファイルメーカーProのファイルにも対応した

前回同様、テーブルコントロールの行を選択すると、流し込むファイルメーカーProのフィールドに設定するフォント、大きさ、カラーのデータが表示され、更新が可能になる

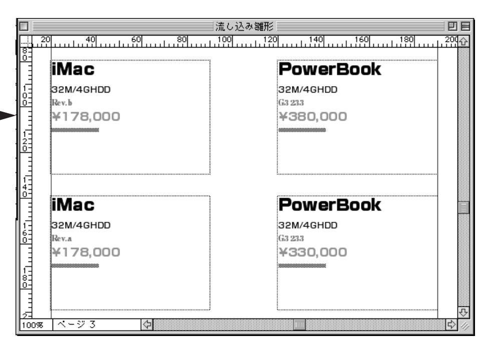
ベースラインシフト（BLS)、左右インデントの設定。ユーザーによっては他のプロパティを付け加え、改良するのもよいだろう

フィールドを流し込んだあとに付加する文字。デフォルトでは改行だが、Tabや特定の文字列にすることで、さまざまな仕様形態を可能にする（今回は都合により、この機能は搭載されていない。次号で追加する予定だ)

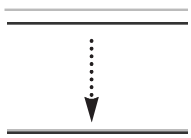
選択されたフィールドを流し込むかどうかを設定する。チェックが外れていればそのフィールドは流し込まれない仕組み



サンプルで使用するファイルメーカーProのデータベースも項目を若干増やしたが、ユーザー自身が用意したデータベースも利用できる



流し込み方法は前回同様、用意された雛形に流し込む形態だ。流し込まれる内容は設定しだいでさまざまなスペックが作成できる



誌面ではわかりづらいかもしれないが、ラインコントロールのカラーを半調子落として、位置を微妙にずらして配置することで、窪んだような罫線を作成することができる。同様な矩形ボックスも作成することも可能だ。配置の仕方によっては、浮き出したような罫線も作成できるのでいろいろ試してみよう

さらに、複雑なスペック情報を作成できるよう、BLS（ベースラインシフト）、左右のインデントも設定できるようにした。もちろん、ユーザーによっては他のプロパティも付加したいだろう。その場合は、割と単純に構成されているので、ソースをよく見てコントロールの配置に改良を加えよう。

前回は一つの流し込んだあとに改行を入れていたが、Tabや指定した文字にしたい場合もある。そういった場合のためにフィールドとフィールドの区切り文字を指定できるような機能を検討した。、なかなか複雑な仕組みになるため今回は都合で実現しなかったが、次号で紹介することにする。

見た目を美しく

ちょっとしたことなのだが、ウィンドウを広げるとテーブルコントロールの大きさが可変し、他のコントロールはウィンドウを伸縮したぶん、上下は移動するように設定されている。これまでの連載でもしつこく紹介したが、できるだけユーザーに優しいインターフェイスを設けることを念頭におこう。

そういったうちのひとつに、終了と実行ボタン、テーブルコントロールの間に窪んだような罫線があるが、Face Spanのコントロールにはこのような罫線はない（他の開発環境ではよく見かけるのでちょっとうらやましく感じる）。

実はこの罫線は、2本の罫線を1ポイントずらして作成したものだったりする。ソースコードを開いて分けてみればわかるが、半調子落とした色にした罫線を2本でできている。処理上は意味のないものだが、見た目が大きく変わることは一目瞭然だ。さまざまなコントロールを駆使して、見やすく、扱いやすいインターフェイスの作成につとめよう。ユーザーから気に入られるだけでなく、自分自身で使っていても、操作感のよいアプリケーションができあがる。

```
on prepare theObj
	--表示するウィンドウを中央に表示させる
	set position of window "Win1" to centered in main
	my FmpFieldSet()

	--フォントメニューにフォントをセットする
	tell application "QuarkXPress3.3j"

		set flist to ""
		set fli to font list
		set clr_text to ""
		--ドキュメントが開かれているかどうか
		if (count document) as integer = 0 then
			display dialog "ドキュメントが一つ以上開かれていないため、カラー情報が取得できませんでした。" but-
tons {"OK"} default button "OK"
			error number -128
		end if

		--フォントリストをGetする
		repeat with fcnt from 1 to (count item of fli) as integer
			set flist to flist & (name of item fcnt of fli) & return
		end repeat

		--ドキュメント内のカラーをGetする
		tell document 1
			set clr to count every color spec --ドキュメントのカラー数がいくつあるかカウントする
			repeat with n from 1 to clr
				tell color spec n
					set clr_text to clr_text & return & name & return as text
				end tell
			end repeat
		end tell

	end tell
	set contents of popup "popName1" to flist
	set contents of popup "popName2" to clr_text

end prepare

on FmpFieldSet() --ファイルメーカーのフィールドリストをテーブルへセットする

	tell application "ファイルメーカー Pro v3"
		tell document 1
			set fcnt to field count --開かれているFMP DataBaseのフィールド数
			set Fname to name of every field
		end tell
	end tell

	set row count of table "tblName1" to fcnt as integer --テーブルコントロールにフィールド数の行をセットする
	repeat with rCnt from 1 to fcnt --フィールド数繰り返す

		set row rCnt of column 1 of table "tblName1" to item rCnt of Fname --フィールド名
		set row rCnt of column 2 of table "tblName1" to "Osaka" --フィールド名
		set row rCnt of column 3 of table "tblName1" to 10 --大きさ
		set row rCnt of column 4 of table "tblName1" to "ブラック" --カラー
		set row rCnt of column 5 of table "tblName1" to 0 --BLS
		set row rCnt of column 6 of table "tblName1" to 0 --左ｲﾝﾃﾞﾝﾄ
		set row rCnt of column 7 of table "tblName1" to 0 --右ｲﾝﾃﾞﾝﾄ
		set row rCnt of column 8 of table "tblName1" to "改行" --区切り
		set row rCnt of column 9 of table "tblName1" to "" --区切り文字
		set row rCnt of column 10 of table "tblName1" to "true" --出力

	end repeat

end FmpFieldSet
```

ウィンドウが開かれるときの処理

ここでファイルメーカーProのフィールド名をテーブルコントロールへセットするサブルーチンを実行しておく

このあたりは前号と同じ

他のコントロールからも呼び出せるようにサブルーチンにしておく

すべてのフィールド名をリスト形式で得る

フィールド名の設定は毎回変わるため、repeat文の変数を使って特定のアイテムを抜き出す

フィールド名をセットする

以下はウィンドウが開かれるとき、前回の処理に加え、ファイルメーカーProの全フィールド名を、ウィンドウに配置されているテーブルコントロールの1列目にセットするスクリプトだ。テーブルへフィールド名をセットする処理をサブルーチンに分けたのは、見やすさもあるが、他のコントロールからも呼び出せるように配慮したためでもある。

少し繁雑かもしれないが、あらかじめフィールドの列数とフィールド名（リスト形式）で得ておき、列数分、テーブルコントロールの行数を設定し（この方法もマニュアルやサンプルには掲載されておらず、見つけるのに一苦労した）、1行（フィールドの1列ずつ）repeat with 文（AppleScriptのrepeat文は、よく使用するので、よく使うパターンをマスターしておこう）の1列目にフィールド名を、他の列には、流し込むフィールドの文字列に

Tableコントロールがクリックされた時の処理

```
on selection made theObj

	set actRow1 to (item 2 of (selection of table 1 as list) as integer) --現在選択されている行	]
	set contents of textbox "txtName2" to row actRow1 of column 1 of table 1 --フィールド名
	set selection of popup "popName1" to (row actRow1 of column 2 of table 1) as string --フォント
	set contents of textbox "txtName1" to row actRow1 of column 3 of table 1 --大きさ
	set selection of popup "popName2" to (row actRow1 of column 4 of table 1) as string --カラー

	set contents of textbox "txtName3" to row actRow1 of column 5 of table 1 --BLS
	set contents of textbox "txtName4" to row actRow1 of column 6 of table 1 --左ｲﾝﾃﾞﾝﾄ
	set contents of textbox "txtName5" to row actRow1 of column 7 of table 1 --右ｲﾝﾃﾞﾝﾄ
	set selection of popup "popName3" to (row actRow1 of column 8 of table 1) as string --区切り
	set contents of textbox "txtName6" to row actRow1 of column 9 of table 1 --文字

	if (row actRow1 of column 10 of table 1) as string = "true" then --出力
		set hilite of checkbox "chkName1" to true
	else
		set hilite of checkbox "chkName1" to false
	end if

end selection made
```

チェックボックスのon／Offの方法に注目

フィールド名の設定だけは毎回変わるため、repeat文の変数を使って特定のitemを抜き出す

```
on hilited theObj --流し込み処理実行

	set DelmStr to "" --区切り文字列
	--FMPのレコード数とフィールド数をGetする
	tell document 1 of application "ファイルメーカー Pro v3"
		show layout "レイアウト1"
		set rcd_cnt to count record
		set fld_cnt to count field
	end tell

	tell document 1 of application "QuarkXPress3.3j"
		set current page to page 1 --流し込み開始ページを1ページからにする
		set box_cnt to count every text box of page 1 --ボックスの数
		set box_inc to 1 --現在どのテキストボックスに流し込んでいるかを示す変数


		repeat with roop_cnt from 1 to rcd_cnt --FMPのレコード数繰り返す

			set RData to my GetFmpData(roop_cnt) --レコード内のフィールドデータをGetする

			repeat with ParCnt from 1 to fld_cnt --フィールドの数繰り返す

				tell text box box_inc of current page
					if my TableDataGet(ParCnt, 10) as string = "true" then --「出力」フィールドがTrueの時だけ処理する
						set last paragraph of contents of text 1 to item ParCnt of RData & return
						set pCnt to count paragraph of contents of text 1
						set properties of paragraph (pCnt - 1 as integer) of contents of text 1 to
{font:(my TableDataGet(ParCnt, 2) as string), color:(my TableDataGet(ParCnt, 4) as string), size:(my
TableDataGet(ParCnt, 3) as real), base shift:(my TableDataGet(ParCnt, 5) as real), left indent:(my
TableDataGet(ParCnt, 6) as real), right indent:(my TableDataGet(ParCnt, 7) as real)}

					end if --my TableDataGet(ParCnt, 10) as string = "true"

				end tell

			end repeat

			set box_inc to box_inc + 1 --次に流し込むテキストボックスの番号をセットする

			if box_inc > box_cnt then --もし、番号がテキストボックスの総数を越えていた場合改ページ処理をする

				make spread at end

				set current page to (page ((index of current page) + 1)) --改ページをする

				tell current page
					set master spread to spread 1 of master document 1 --マスターページの内容を割り当てる
				end tell

				set box_inc to 1
			end if

		end repeat --with roop_cnt from 1 to rcd_cnt

	end tell --document 1 of application "QuarkXPress™ 4.05"

	beep
	display dialog "終了しました"


end hilited

--ファイルメーカーのレコードからデータGetする
on GetFmpData(RPoint)
	tell document 1 of application "ファイルメーカー Pro v3"
		return record RPoint
	end tell
end GetFmpData


--配置されているTableコントロールからフォントなどのデータをGetする
on TableDataGet(dRow, dCol)
	return row dRow of column dCol of table 1
end TableDataGet
```

対するQuarkXPressのプロパティをセットしておく。各値はデフォルト値となる。設定した値を「定義ファイル」として保存したり、読み込んでセットする方法も機能としては実現したいところだ。改良のポイントとして候補にいれておくのもよいだろう。

スクリプティングテクニック１

テーブルコントロールがクリックされたときの処理は前号で紹介したが、テキストボックスとポップアップメニューのコントロールにデータをセットする方法しか紹介しなかったが、今回はチェックボックスも配置されているのでその方法を紹介しておく。チェックボックスをon／offする場合はhiliteプロパティをTrue／Falseにするだけでよい。ただ今回の場合、テーブルコントロールにはTrueとは書いてあっても、as booleanと文字列からboolean型へ変換するとエラーを起こすため、文字列でTrueかFalseかを判定している（ただし、少々ずるいやり方なので、自分としてはあまり納得がいかないのだが）。

スクリプティングテクニック２

ここからが本番だ。前回はフィールド数を固定していたが、今回は無限大に増えるためあらかじめフィールド数を得ておく必要がある。まず、ファイルメーカーProをtell文で呼び出し、変数名にフィールド数をセットしておく。QuarkXPressのtell文内でファイルメーカーProを呼び出すことは、理屈のうえではできるはずだが、実際はできないため、あるアプリケーションのtell内で他のアプリケーションを操作したい場合は、サブルーチンにしておくか、メインの処理が始まる前に変数にセットしておく必要がある。ただし、サブルーチンばかり増えてしまうと、読みづらく、デバッグしにくいスクリプトになってしまうので注意したい。

今回はウィンドウ上に配置されているチェックボックスコントロールのon／offによって、出力をするかしないかを決めるif文を追加してある。stringからbooleanへの型変換ができていないため、判定には文字列を用いている。

流し込んだあとの文字列に対するプロパティは、ベースラインシフトを制御するbase shiftプロパティ、左右のインデントを制御するleft indent、right indentを、ここでは一

括して設定している。複数行に分けて見やすくするのもよいが、そのぶんAppleScriptのアクション数が増えてしまうので、1行で記述したほうが、処理速度向上の面からは好ましい。

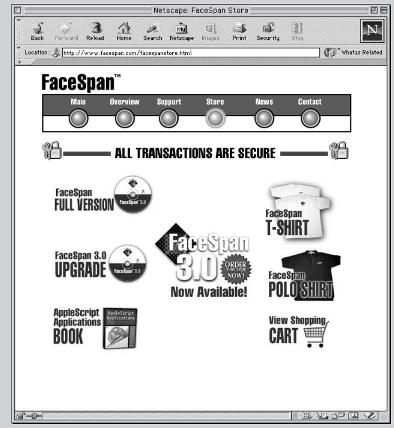
もし、そのほかのプロパティを設定したい場合は、辞書を参照するか、『QuarkXPressユーザーのためのAppleScript入門』（鎌田幸雄 著、工学社刊）のParagraphオブジェクトなどを調べ、追加したいプロパティをセットすればよい。

次回予告

今回、機能していない区切り文字の処理、そして設定した内容は保存されてないので保存／読込の機能、などを次回実現していきたい。また、少々難しくなるかもしれないが、画像の流し込みもできるように改良を加えていく。また、完璧な文字組みを扱いたい場合には、XPressTagで記述する必要がある。筆者の「こみー君」はXPressTagに的を絞ったフリーウェアで、テキストにいったん保存し、再度読み込むという手法をとっているので、難しくはないと思う。一度AppleScriptで試してはみてはいかがだろうか。

※著者紹介
倉持 哲也
1974年11月27日 生まれ。（株）千明社に勤務する社内SE。8月下旬で結婚5年目を迎えた。二十歳で結婚して世間知らずの青二才によくついてくるナァと感無量の心境である、もちろん、今の自分があるのも妻のおかげで、これからもよろしくたのむとコトバで言うのが恥ずかしい自分が、ちょっと情けなくなる今日この頃だったりする。おのろけ話でスイマセン……。
URL：http://www.asahi-net.or.jp/~qq8t-krmc/
E-mail：qq8t-krmc@asahi-net.or.jp

■Face Spanの情報・購入について



Face Spanのホームページ。支払いはクレジットカードのみだが，確実に入手できる。購入時の為替レートにもよるが3万円程度●http://www.facespan.com/

密かなブームになっている高速データベースエンジン

AppleScriptで制御するデータベース「Valentina」

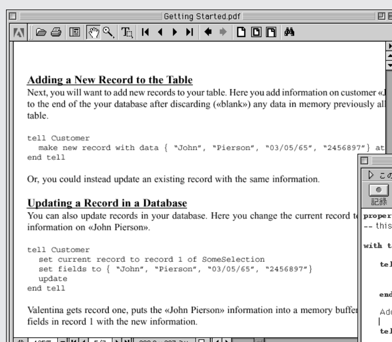
前回の連載で名前だけ紹介した「Valentina」（ヴァレンティナ）について説明しよう。Valentinaはファイルメーカーブロや4Dと同様データベースソフトだが、他と決定的に異なる点として、データベースにアクセスするGUIを持たないところにある。WindowsのJet-DataBaseエンジンのようなもので、データベース作成、レコード追加、削除、更新などの処理をAppleScriptで行なう。発表されてから、すぐにASUG（AppleScriptユーザーグループ）のメーリングリストで話題になった。

Valentinaの処理速度はかなり速く、筆者の環境では、検索ではファイルメーカーProや4Dよりも速いようだ。英文だがマニュアル、サンプルも充実している。ただ、ファイルメーカーProのようにGUIがないため、どのようなデータが蓄積されているのかがわからなかったり、簡単なレコード操作でも、自分で専用アプリケーションを開発しなくてはいけない点が少々辛い。Ver1.5.1ではデータベース構築環境のGUIが用意されているので、構築まではある程度簡単にできるようになった。

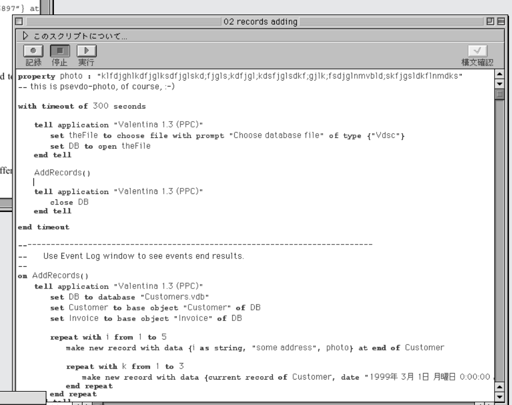
開発者向けデータベースだが、使用メモリーも少なく、REALBasicで利用できるSDKが公開され、Windows版も開発中のようだ。ValentinaのWebページのURLは、http://www.paradigmasoft.com/。機会があれば詳細を紹介していきたい。

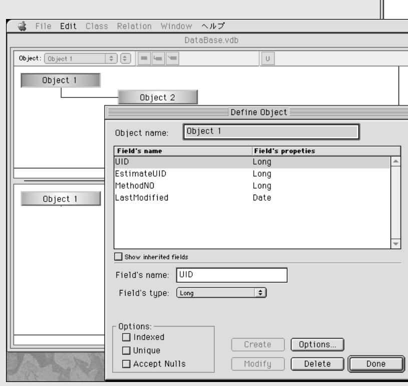


実用的なアプリケーションを紹介できないのが残念だが、データベースに対するほとんどすべての操作をAppleScriptで記述し、制御できる点が非常にうれしい。ただ、SQL言語でデータベースを操作できないのが難点



PDFやHTMLマニュアルも充実しており、英文だがわかりやすく記述してあるのでちょっと時間をかければそう難しくはないだろう





ver1.5.1はデータベースを作成するためのGUIが用意されている。しかし、マニュアルが用意されておらず、少々わかりずらいのが難点。1.5.1が出る前は筆者は専用GUIをFace Spanで作成しようと考えていた



Valentinaのデータベースは3つのファイルから構成される。データ、レイアウト、リレーション情報などが格納されたファイルが揃って、はじめて動作する

第９回

Macで快適！ビジネス・ネットワーキング

（サーバー編）

河野省二

MACWORLD Expo NYで発表されたiBookで、家庭内でも無線LANが実現されるようになるのかもしれない。iMacでUSBを盛り上げてきたアップルが、iBookで無線LANを実用ベースにするのであれば、非常に素晴らしいことだと思う。筆者のPowerBook G3/400ではFarallonの無線カードを試してみたいと考えている。発売され次第、この連載でレポートをしてみたい。

Mac OS X Server編

Mac OS X Serverをバージョンアップ

Mac OS X Serverが発売されてすでに数カ月、実際に導入しているネットワークも非常に多くなってきているようである。もちろん筆者の自宅でもMac OS X Serverがインストールし、高速ファイルサーバーとして運用し、非常に重宝している。また、実験用のインターネットサーバーとしても運用しており、PerlによるCGIの開発やデータベースとのリンクなどを行なっている。

Mac OS X ServerではHTTPサーバーとしてApache（アパッチ）が標準インストールされる。CD-ROMからインストールした場合は、Apache 1.34がインストールされている。インストールされたApacheはすでにコンパイルされており、Mac OS X Serverの標準インストールとアシスタントによる初期設定で実用レベルの設定が終了している。あとはWeb Authorグループのユーザーを作成し、ファイルのアップロードをするだけで独自のコンテンツを発信することができるようになる。

ところで、UNIX系のインターネットサーバーといえば、ソースをダウンロードしてきてマシンごとのコンフィギュレーション、そしてコンパイル、各種設定をして運用開始という手順でさまざまなサービスを構築していく。Mac OS X Serverではこれらの作業を行なわなくてよいのだが、万が一、現在使用しているバージョンに何らかの問題があったとしたらどうすればよいのだろうか。他のPC-UNIX同様、Mac OS X Serverにはコンパイル用のさまざまなツールが標準でインストールされているので、ソースをダウンロードしてきてコンパイルし、アップデートすることも可能である。ただし、この場合には今までの設定情報に新規ファイルが上書きされてしまう可能性もある。そうなると、自動設定によって行われた設定が無くなってしまうこともある。また、コンパイルなどをしたこともないというユーザーもいるのではないだろうか。

そこで、アップルではこれらのバージョンアップを定期的にアップデータという形で提供している。執筆時点の最新版は1.0-2アップデータであり、Apacheは1.36にバージョンアップされている（ただし、執筆時点のApacheの最新バージョンは1.39であり、Mac OS X Serverが正式サポートになっている）。

では、実際にMac OS X Serverを1.0-2にバージョンアップしてみることにしよう。

アップデータでパッチを当てる

Mac OS X Serverのアップデータはインターネット上のみで配付されている。以下のURLからダウンロードをすることが可能なので、WebブラウザーやFTPクライアント、Terminal.appからFTPコマンドでダウンロードをしよう（図1）。また、アップデートに関する詳しい内容はTech Info Libraryのページに書かれている（図2）。Apacheの

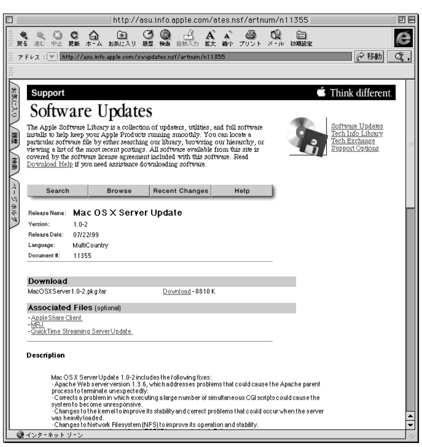


図1●Software Updatesのページ
http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11355/
Mac OS X Server関連のソフトウェアアップデート情報が掲載されているページ。それぞれのアップデータごとに注意書きなどがあるので、気をつけて読んで欲しい

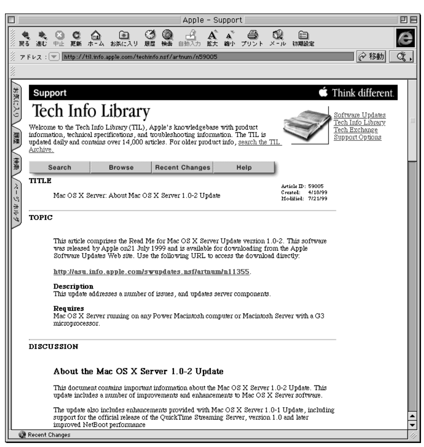


図2●技術情報が集約されているTech Info Library
http://til.info.apple.com/techinfo.nsf/artnum/n59005/
日本語版もあるが、Mac OS X Serverについては日本語ページではまだ公開されていない。国内においてはMac OS X Serverを購入したところで質問をすればよい

バージョンがアップした他に、問題となっていたCGIの高負荷時のパニックダウンなどのバグフィックスもされている。このページはAppleのTech Info Libraryという技術情報ページだが、アップルのホームページにはまだ掲載されていない情報も数多く掲載されている。任意の文字列で検索可能なので困ったときには見てみるのがよいだろう。

Mac OS X Serverには標準でOmniWebというWebブラウザが同梱されている。これを利用してダウンロードをするのも良いが、英語が苦手という方は設定に戸惑ってしまうだろう。もしも、Mac OS X ServerにHFSボリュームをマウントしているのであれば、MacOS.appを利用してインターネット接続をすることもできる。使い慣れたFTPクライアントや、internet Explorerなどを利用してAppleのホームページからアップデータをダウンロードしてくるとよい。

ダウンロードしたアップデータは作業フォルダーにコピーし、ここで作業を行なうことにする。Workspace Managerでコピーをするのがよいだろう。

さて、ダウンロードが終了したら、ファイルを見て欲しい。UNIXでは拡張子によってファイルの種類を判別することができる。アップデータは.tarという拡張子が付いている。これはtarというコマンドで複数ファイルを１つのファイルにまとめていることを示している。

それでは順を追って、インストールをすることにしよう。

1）Workspace Managerで作業フォルダにファイルを移動する

2）MacOSXServer1.0-2.pkg.tarファイルをダブルクリックする

3）MacOSXServer1.0-2.pkg.tarが解凍され、MacOSXServer1.0-2.pkgファイルが表示される

4）MacOSXServer1.0-2.pkgをダブルクリックしてインストーラーを起動する

5）インストールボタンをクリックして、インストールの開始

6）Mac OS X Serverの再起動

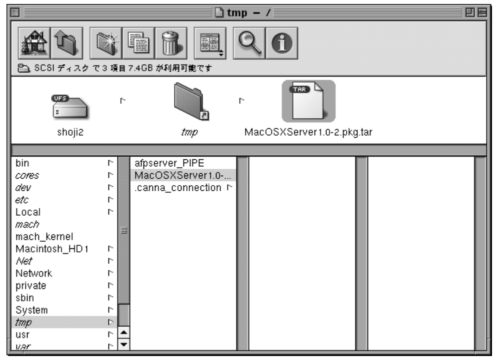

図3●Workspace Manager



図4●MacOSXServer1.0-2.pkg.tarファイルをダブルクリック


図5●表示されたMacOSXServer1.0-2.pkgファイル



図6●起動したインストーラー

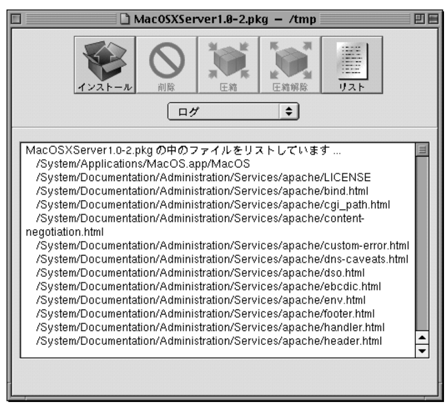


図7●インストール開始

これで必要なファイルはすべてコピーされる。もしも途中で「上書きしますか」という様なメッセージが出た場合も、構わずアップデートしてよい。ただし、標準以外のアプリケーションをインストールしている場合は、もしかすると問題が起きるかも知れない。その場合は再度アプリケーションのインストールを行なえばよいだろう。

ファイルが置き換えられたからといって、それでアップデートが終了したわけではないので気をつけて欲しい。アップデートを有効にするにはそれぞれのアプリケーションの再起動が必要になる。ただ、基本的なアプリケーションがほとんどアップデートされているので、本体を再起動してしまうのが手間がなくてよいだろう。普段UNIXを管理している方はサーバーを止めてしまうことに関して嫌悪感があるかもしれないが、これがMac OS X Server流だと割り切っていただきたい。

今回のアップデートでは、実際にはどの様なファイルがインストールされているのか、知りたくなるのではないだろうか。そういった要求のために、pkgファイル（厳密にはディレクトリー）の内容はインストーラーを利用して一覧表示することができる。pkgファイルを開き、リストボタンをクリックすれば良い。ファイルの所在を見ればアプリケーションがアップデートされたのか、ライブラリがアップデートされたのかなどを調べることができるだろう。今回に限らず、pkgファイルによるアップデートでは上記の方法で行なうことができる。

Mac OS X Server編

Mac OS X Serverで生放送！

MACWORLD Expo NYではiBookだけが注目を浴びていたような印象があるが、すぐに実体験できるテクノロジーとしてQuick-Time TVの発表があった。Quicktime TVではディズニーなどのコンテンツをQuick Time Playerを利用してブラウズできるというものである（図8）。これらの情報発信にはMac OS X ServerのQuickTime Stream-ing Server（以下、QTSS）が利用されており、Quick Timeムービーを配信している。また、QuickTimeだけではなく、Flashのコンテンツを読むこともできるので、インタラクティブ環境を構築することも可能である。

さて、今回はQTSSを利用したリアルタイムストリーミングを実現しようと思う。9月7日から5日間、幕張メッセで行なわれていたWorld PC Expo TOKYO‘99では会場内の様子をQTSSで配信され、会場内の拠点に置かれていたiMacで受信をしていた。会場に行かれた方はご覧になったのではないだろうか。

会場では2台のG3でムービー配信システム構成で運用されていた（図9）。

2台のG3マシンは

・Mac OS 8.6をインストールしたエンコーダー
・Mac OS X Serverをインストールしたストリームサーバー

という構成である。エンコーダーで圧縮されたデータをネットワーク経由でストリーミングサーバーに送り、ストリーミングサーバーが配信をするという仕組みである。リアルタイムとはいえ、エンコーダーがムービーを圧縮する時間が多少かかる。つまり、実際の画像をカメラから取り込んでから、数秒後に画像が配信されることになる。会場ではエンコーダーにG3/350程度のマシンが使われていたが、遅延は4秒くらいだったように思う。ただし遠隔地で見ている側としては、途切れなくムービーが送られてきているので、実質的にはリアルタイムであると言っても問題はないだろう。



図8●QuickTime TVで配信されているディズニーのコンテンツ。各メニューにマウスを合わせるとメニューがアニメーションする。Flashを利用して同じようなシステムを構築できる。ワーナーブラザーズのコンテンツではプロモーションビデオを見ながらCDの注文をすることができる

カメラから画像を取り込む

まずはエンコーダーから作成することにしよう。今回は以下のような構成で行った。

本体：PowerMacintosh G3/300 Zip
カメラ：S端子付きビデオカメラ
取り込みボード：ATI Xclaim VR 3D

取り込みボードはチップによって速度が違うので、高速なものを利用するとよいだろう。また、QuickTimeの動画圧縮ではDVよりもアナログの方がコマ数が出るということで、今回はS端子付きビデオカメラで取り込むことにした。

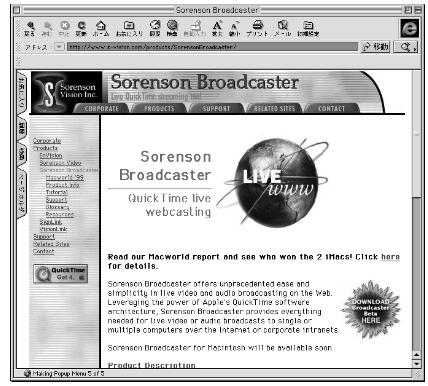


図10●Sorenson Videoのホームページ
http://www.s-vision.com/products/SorensonBroadcaster/
QuickTimeの圧縮プラグインなども提供している

さて、重要なのはソフトウェアである。QuickTime Streaming Serverに対応しているブロードキャストソフトをインストールする必要があるのだ。現状ではSorenson Video社のSorenson Broadcasterが唯一の選択肢となるだろう。Sorenson Broadcasterは執筆時点ではまだFCバージョンであり、製品は出荷されていない。一部不具合らしきものがあったが、今回の実験では特に支障はなかった。FC版はインターネット上の、Sorenson Video社のホームページ(図10)からダウンロードできる。試用期限が決められているので、注意して利用して欲しい。

Sorenson Broadcasterの設定は非常に簡単である。Settingオプションのメニュータブから必要な項目を選択して設定をするだけで良い。

設定は以下の項目について行なう。

・ネットワーク環境
・画像ソース、音声ソースの設定
・Quicktime Streaming ServerのIPアドレス設定

ネットワーク環境ではLANを選択することにした。もしもインターネットは維新をするのであれば、インターネット接続の速度に合わせた設定にすればよい（図11）。画像ソースはS端子ビデオから取得ということで、今回はS端子を選択した。また、マイクについてはG3にAppleマイクを取り付

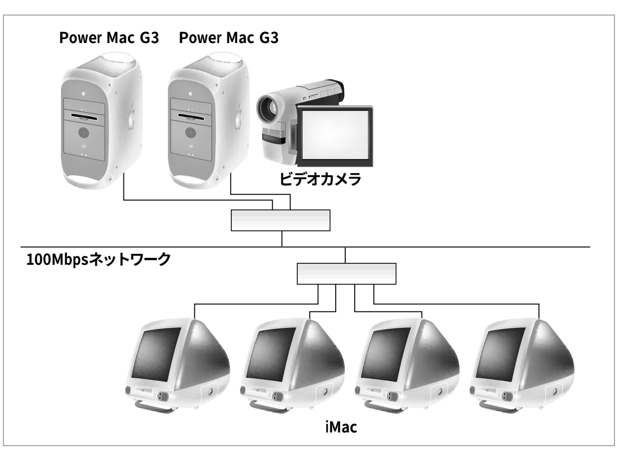


図9●World PC EXPO会場のネットワークの一部。ビデオ取り込み用のMac OS 8.6のインストールされたG3とMac OS X Serverのインストールされた G3の2台でストリーミングサーバーが構成されている。会場のバックボーンは100Mbpsで接続されていた

け、外部マイクからの入力とした。ミキサーなどをつけて入力切換などもできるだろうが、今回は単一のカメラ、単一の音声入力ということにしている（図12）。

次にネットワークの設定をしよう。Sorenson Broadcasterはネットワーク上の他のマシンにデータをリレーして、コンテンツの配信をすることができる。ここではMac OS X ServerのQTSSを利用するので、配信方法はUnicastを選択し、Mac OS X ServerのIPアドレスを入力する(図13)。

これでSorenson Broadcasterの設定は終了である。ここまでの設定を保存しておいて欲しい。設定を保存したら、もう一つだけしなくてはならないことがある。それはMac OS X Serverにアクセスがあった時のエンコーダー情報として提示されるSDP Text Announcementファイルの書き出しである(図14)。SDP Text Announcementには以下のような情報が含まれており、どのIPアドレスでコンテンツが作成されているのかなどを知ることができる（図14)。このファイルは後ほど利用するので、ここではそのままにして置くことにする。

QuickTime Streaming Serverの設定

次はQTSSの設定をしよう。QTSSはMac OS X Serverをインストールしたときに標準でインストールされる。セットアップアシスタントでQTSSを利用することにしていれば、サービスも開始されているだろう。QTSSの設定はQuick Time StreamingAdminを利用して行なう。ここではQTSSの起動と停止、接続数およびバッファの設定、ドキュメントルートの設定を行なうことができる。これらについて、特に設定する必要はないので、このままで問題ないだろう(図15)。

QTSSのコンテンツのアップロードは基本的にFTPを利用して行なうことになる。つまり、QTSSの設定のほかにFTPの設定をしておく必要があるのだ。FTPサーバーの起動はデフォルトでは行なわれないので、コンピューターの設定にあるネットワークPreference（図16）を利用して行なう必要がある。ウィンドウの中のサービスタブを選択し、FTPサーバーを「入」にし、Mac OS X Serverを再起動する。これでFTPの準備はOKだ。

最後に先ほど作成したSDPファイルをQTSSのドキュメントディレクトリーにアップロードする。アップロードはテキスト形式で、FetchなどのFTPクライアントを利用して行なえばよいだろう。

クライアントからのアクセス

準備ができたらクライアントからアクセスしてみよう。

QTSSのコンテンツへのアクセスはRTSPを利用する。QuickTime Playerを起動し、ファイルメニューの「URLを開く」に以下の様に入力する。

RTSP://（サーバーのアドレス）/（ファイル名）（図17）

いかがだろうか、非常に簡単にリアルタイムストリーミングサーバーを構築できることがおわかりいただけたと思う。専用線が比較的安く引けるようになってきたのにあわせて、ユーザーズグループ単位ででも、ミニFM局ならぬ、ミニQTTV局を開設できるような時代になったといえるのではないだろうか。

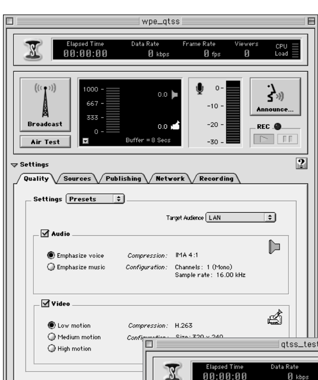


図11●ネットワーク環境の設定

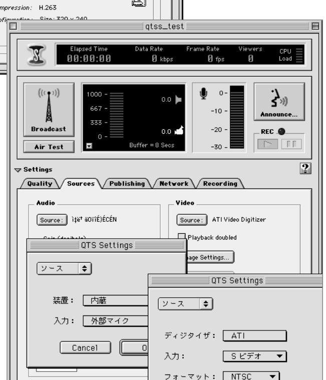


図12●画像ソース、音声ソースの設定

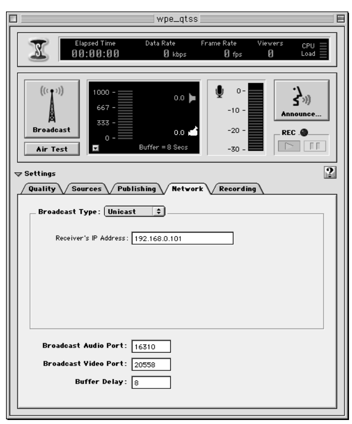
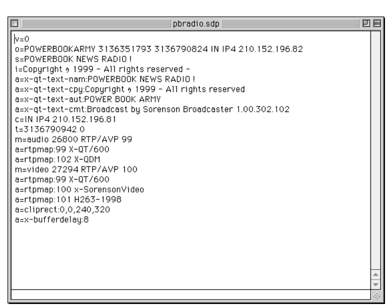


図13●Quicktime Streaming ServerのIPアドレス設定


pbradio.sdp

```
v=0
o=POWERBOOKARMY 3136351793 3136790824 IN IP4 210.152.196.82
s=POWERBOOK NEWS RADIO !
i=Copyright ｩ 1999 - All rights reserved -
a=x-qt-text-nam:POWERBOOK NEWS RADIO !
a=x-qt-text-cpy:Copyright ｩ 1999 - All rights reserved
a=x-qt-text-aut:POWER BOOK ARMY
a=x-qt-text-cmt:Broadcast by Sorenson Broadcaster 1.00.302.102
c=IN IP4 210.152.196.81
t=3136790942 0
m=audio 26800 RTP/AVP 99
a=rtpmap:99 X-QT/600
a=rtpmap:102 X-QDM
m=video 27294 RTP/AVP 100
a=rtpmap:99 X-QT/600
a=rtpmap:100 x-SorensonVideo
a=rtpmap:101 H263-1998
a=cliprect:0,0,240,320
a=x-bufferdelay:8
```

図14●SDP Text Announcementには以下のような情報が含まれており、どのIPアドレスでコンテンツが作成されているのかなどを知ることができる



図15●QuickTimeStreamingAdminの画面。QuickTime Streaming Serverの起動と停止、接続数およびバッファの設定、ドキュメントルートの設定を行なうことができる

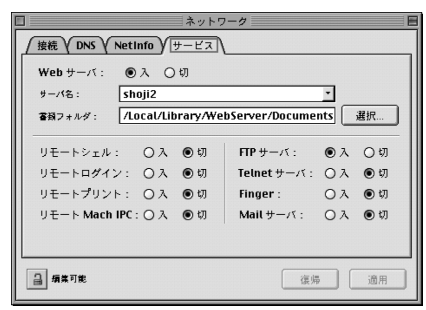


図16●ネットワークPreference。各種サーバの起動や停止を行うことができる。コンピュータの設定として行なわれるが、管理者しか設定を変更することはできない



図17●QuickTime Playerを起動し、ファイルメニューの「URLを開く」に<RTSP://(サーバのアドレス)/(ファイル名)>を入力



協賛◎競馬道On Line（NECインターチャネル）

第3回 Macで作る！ オープンソースな競馬予想ソフト

いままでのおさらい、そして今月も盛り沢山の内容だ

前回は、REALbasic Pro（以後Rb）内蔵のデータベース機能を利用して馬券収支管理アプリケーションを作りました。

REALデータベースの利用法について簡単な例を紹介したわけですが、今回はそのREALデータベースの機能を、第1回で作成したギャンブラー1号本体に付加してみたいと思います。

同時に、この連載で競馬データ元として採用しているNECインターチャネルの『競馬道On Line』が、10月をもって提供データのデータ形式を変更しましたので、それへの対応もしてみます。

この他、Rbプログラミングtipsとして、オリジナルのコントロールの定義方法についてみてみましょう。このコントロールを利用して、美しく予想を表示できるようになれば…大成功です。

競馬道On Lineの新データ形式を解剖してみる

では、まず変更になった『競馬道Online』の新データ形式を見てみましょう。

出馬表データに限ってみた場合、注目するべきデータはhb******.lzhに収録されている、「kol_den1.kd2」と「kol_den2.kd2」の両ファイルになります。レース自体（kol_den1.kd2）とそこに出走する馬情報（kol_den2.kd2）の2つに分けたものになっています。それにともなって、必要なデータの切り出し部分のプログラミングについては、また1から仕様書とにらめっこする必要があります。

1つのレースを表現するためのデータが2つに分かれたことで、データベース部分の設計も注意深く考える必要があります。これはちょうど、表1（本ページ下）のような形で表現されていたデータが、表2と表3（本ページ下）のような形で表現するよう変更になったイメージです。表1のようなデータ形式の場合、レース1の出走馬は表1からすぐに確認することができます。しかし、表2と表3を組み合わせる場合、レース1の出走馬はその表の中の出走馬IDをもとに表3から引っ

レースID	レース名	出走馬1名前	出走馬1情報	出走馬2名前	出走馬2情報
19990909	Qちゃん杯	アイブックテイオー	◎	アイマックハヤテ	
19990910	うーちゃん杯	ロボットワード		ヨセミテテイオー	▲
19990911	のんぷう記念	ノビノビスケジュール		シブヤパートナー	

表1●これが従来の競馬道On Lineの出馬表ファイルの中身。第2回で使ったデモデータもこの形式に準じたものだった。非常にわかりやすい、ストレートな構造をしているのがわかる

レースID	レース名	出走馬1ID	出走馬2ID	出走馬3ID	出走馬4ID
19990909	Qちゃん杯	x0001	x0002	x0003	x0004
19990910	うーちゃん杯	x0021	x0022	x0023	x0024
19990911	のんぷう記念	x0041	x0042	x0043	x0044

表2●そして、これが10月以降の競馬道On Lineの出馬表ファイルの1つ（kol_den1.kd2)。日付けとレースは記載されているが、馬名ではなく変わりの出走馬IDが記述されている

出走馬ID	出走馬名	出走馬情報
x0001	アイブックテイオー	◎
x0002	アイマックハヤテ	
・・・		
x0021	ロボットワード	
x0022	ヨセミテテイオー	▲
・・・		
x0041	ノビノビスケジュール	
x0042	シブヤパートナー	

表3●そして、これがもう1つの出馬表ファイル（kol_den2.kd2)。出走馬IDと馬情報をリンクさせている。つまり、両ファイルを出走馬IDを使って仲介させた、一種のリレーショナル構造になっている点に注目してほしい

張ってくるというような、データの結合が必要になってきます。

つまり、前回の馬券収支管理アプリケーションでは、ひとつの表だけをもったアプリケーションでしたが、今回はレースの表と馬データの表の2つを扱うデータベースを作成する必要があり、これは前回の馬券収支管理アプリケーションでのデータベースとは異なりいくつかの表の中のデータの結合を行なうリレーショナルデータベースと呼ばれる種類のものになります。

実際のソースコードは、いつもどおり『MACLIFE Open Source Project』ホームページ（http://www.bnn.co.jp/opensource/）からダウンロードしてみてもらうことにして、ここでは複数の表を扱うデータベースについて前回も簡単にふれたSQLをもちいながら説明します。

プログラムの目的としては、表2と表3に相当するデータをそれぞれのテーブルに読み込んで、表示するときには表1のような形で一覧できるようにしたい、といいことです。このとき、表2と表3は、共通の項目である出走馬IDを媒介にすることでひとつにまとめることが可能です。これをSQLでは、

SELECT　レース名，出走馬1名前，出走馬1情報，…　FROM　表2，表3　WHERE　表2.出走馬ID　表3.出走馬ID

と表現します。ちょっと無理矢理口語に書き下すと、表2と表3の中で、同じ出走馬IDのデータを結合した表をまずつくって、その表から「レース名，出走馬1名前，出走馬1情報，…」という表を作る、ということができます。

プログラミング的には複雑そうですが、このような結合のしくみを利用することで、扱う必要があるデータをいくつかの表に分割して管理できる、という利点が生まれます。ちょうどRbが部品を組み立てていく感覚でプログラミングができるおかげで、修正が比較的容易である、ということに似ています。

競馬データの場合、（今回はまだそこまでは踏み込まないにしても）厩舎情報や騎手情報など、ひとつの表にまとめずにそれぞれの分野でまず表を作っていたほうが見通しがよい情報がたくさんあります。もちろん、やみくもに表に分割していっても単にプログラミングの手間がふえるだけですので、どのようなデータをどのような単位で分けていくのが効率がよいのか、という事前の設計が大切になってきます。

競馬情報の場合はすでに分割された表をいかに組み合わせて自分が必要な情報を得るかということに集中できますが、今後Rbを使ってデータベースを作ってみようという方は簡単なものでかまわないのでデータベースの入門書に目を通しておくとよいでしょう。

うるさいギャンブラーは見栄えにもこだわる

データベース部分の詳細な解説は誌面スペースの関係で次回に掲載することにします。その代わりに、今回は気分を変えてギャンブラー1号の見栄えにこだわってみましょう。

前回の馬券収支管理アプリケーションでは、ListBoxコントロールのプロパティを変更することで、簡単ではあるけれども一般のアプリケーションのような見栄えをもつアプリケーションにすることができました。競馬予想は文字情報が中心ですので、文字の表示にちょっとこだわってみましょう。また、競馬新聞はほとんどが縦書きなので（少なくとも関東では）、それにそった形で表示できるようなコントロールを定義してみます。

さて、何度も繰り返されていろいろなところで目にしていることでしょうが、Rbでのプログラミングは、基本的にはコントロールを配置してそこにそのコントロールの挙動を定義していくことで進めていきます。また、第1回でつくったように、よく使う関数などを‘モジュール’という単位の部品にして、プロジェクト間で使いまわしたりすることができます。

モジュールのようにプログラマがRb内で部品化できるものに、‘クラス’があります。コントロールはもちろんクラスですし、folderItemなどもクラスです。コントロールは実際に使用するにはウインドウに配置する必要がありますし、folderItemも実際に使用するには変数に代入する必要があります。

つまり、モジュールはそれ自体が部品だったのに対して、クラスはウインドウに配置したり変数に代入して利用できる部品の雛形にあたります。

また、クラスの面白い特徴として、他のクラスの性質を引き継ぐことができる、という点があります。たとえば、今回はアンチエイリアス処理されたテキストを表示するコントロールをつくりますが、このコントロールは「ある範囲に任意のグラフィックスを描画できる」という性質をもったCanvasコントロールを拡張したもの、ととらえることができます。アンチエイリアス処理では文字はグラフィックスとして扱われるため、文字を扱えるとはいってもEditFieldやStaticTextなどではなく、Canvasを選んでグラフィックスとして文字を描画する必要がある、ということです。

オブジェクト指向という言葉をご存知の読者なら「この関係はスーパークラスとサブクラスと呼ばなかったっけ？」と思い出すでしょう。まさにRbでもそのとおりで、次の項で紹介する実際にコントロールを定義するときにもクラスのSuperというプロパティを操作して、どのクラスの特徴を引き継ぐのか、を設定することになります。

クラスはコントロールだけではなくfolderItemようなものも含むので、たとえばdateクラスを拡張して西暦での年月日のほかに元号も扱えるようにしたようなj_dateクラスのようなものも作成可能です。

また、このように作成したクラスは、中のコードを編集できない形でクラスだけを保存して、配布することが可能です。もちろん、コードを隠さない、いわばオープンソースの形で配布することもできます。実際、Rbを取り上げている多くのサイトで、再利用可能な部品となったクラスを見つけることができます。

アンチエイリアス・テキストキャンバスを作る

では、実際にアンチエイリアス処理を行ないながら、縦書きで日本語文字を表示するキャンバスコントロールを定義していく手順を紹介します。競馬テキスト表示用だけではなく、簡易テキストビューアのような用途にも利用できると思います。

まずは、「ファイル」->「新規クラス」コマンドでプロジェクトにクラスを追加します。単に追加しただけではただの箱と同じですので、これから作るクラスがCanvasクラスの特徴を引き継ぐには、このクラスのプロパティのSuperのポップアップメニューから、Canvasを選択します。また、このクラスにはtextClassという名前を付けておきましょう。図1（次ページ参照）のような形になっていれば、だいじょうぶです。

次に、このクラスをダブルクリックし、プ

ロパティの追加、イベントへの対応、メソッドの追加を行なっていきます。この手順は、ちょうどウインドウにプロパティなどを追加するのと同様です。表4（本ページ右上）に示したプロパティを追加していってください。プロパティの設定が終わったら、リスト1（本ページと次ページに掲載）に示したコード本体を順に入力していきます。追加したメソッドは、2つともStringを返す関数であることに注意してください。

さて、こうして定義したオリジナルのコントロールを、さっそく使用してみましょう。このコントロールをウインドウに配置するには、

a）プロジェクトウインドウから直接ウインドウにドラッグ&ドロップする
b）ウインドウにCanvasコントロールを配置し、そのプロパティのSuperをtextClassに設定する

という2つの方法があります。配置例は、図2（本ページ右中）に紹介します。

さて、このコントロールの使い方ですが、基本的には、

myString = <textClass>.setText（設定したいテキスト）

として表示したいテキストを設定すると、すぐにそのテキストを表示します。

コードをみるとわかるとおり、1文字ずつ順に描画しながら行を変えていくので時間がかかりますが、最初の描画の際にオフスクリーンに描画しておき、それをアップデートのタイミングでキャンバス上に描画するため、次に表示テキスト内容の変更を行なうまで再計算はいっさい行なわれません。

また、この関数が返すStringは、このコントロールの範囲中に描画しきれなかったあまりの文字列です。これを利用することで、長い文章のページ送りの際の手がかりにすることができるでしょう。

フォントやそのサイズはプロパティにしていますので、ほかのコントロールのプロパティにアクセスする感覚で描画フォントの変更を行なうことができます。

また、簡単ですが、いくつかの横書き文字を縦書き文字に変更したり、行頭禁則処理もどきを行なうようにしてあります。どちらの処理も、処理対象になる文字列はプロパティにしていますので、アプリケーションによっ

プロパティ	役割
pBuffer as Picture	オフスクリーン画像の保持
pExceptionTable as String	行頭禁則処理文字テーブル
pReplaceTable(1) as String	縦書き用文字置換テーブル
pText as String	描画したいテキスト
pTextFont as String	描画の際に利用したいフォント
pTextSize as String	描画の際の文字サイズ
pTextWidth as String	描画の際の行間隔

表4●今回のプログラムであらたに追加するプロパティたち

■追加する関数　textClass.refreshBuffer:

```
Function refreshBuffer() As String
 //
 Dim i as Integer
 Dim myH as Integer
 Dim myV as Integer
 Dim myLineWidth as Integer
 Dim myCurrentChar as String
 Dim myCharH as Integer
 Dim myFindPos as Integer
 Dim myAscent as Integer
 //
 Dim myString as String
 //
 myString = ""
 // テキストが設定されている場合のみ、描画
 if pText<>"" then
  //
  // オフスクリーンの大きさはキャンバスの面積比4倍
  pBuffer = newPicture(self.width*2,self.height*2,1)
  // このキャンバスは透明に設定しておいて、背景になにかを
  // 描画した場合にもはえるようにする
  pBuffer.transparent = 1
  pBuffer.Graphics.textFont = pTextFont
  pBuffer.Graphics.textSize = pTextSize*2
  //
  // 1行の幅を確認
  myLineWidth = Round(pBuffer.Graphics.StringWidth("あ")*pTextWidth)
  // 文字と文字の間隔(縦書きにおける文字間隔は
  // 文字の下と次の文字の上の間隔)を1.2文字程度
  // あけるようにして読みやすく(1.2に根拠なし・・・)
  myAscent = Round(pBuffer.Graphics.TextAscent*1.2)
  myH = self.width*2 - myLineWidth
  myV = 0
  //
  for i=1 to Len(pText)
   // 描画文字を1文字取り出す
   myCurrentChar = Mid(pText,i,1)
   // その文字がリターンなら・・・
   if myCurrentChar = Chr(13) then
    myH = myH - myLineWidth
    myV = 0
   else
    myV = myV + myAscent
    // 行頭禁則に該当する文字なら・・・
    if myV>self.height*2-myAscent then
     myFindPos = inStr(1,pExceptionTable,myCurrentChar)
     if myFindPos=0 then
      myH = myH - myLineWidth
      myV = myAscent
     end if
    end if
    // もし、キャンバスの幅からはみ出るなら
    // ループをぬけて、あまった文字を返す
    if myH<=0 then
     myString = Mid(pText,i)
     exit
    end if
    // 縦書き文字に変換する必要があるかチェック
    myFindPos = inStr(1,pReplaceTable(0),myCurrentChar)
    if myFindPos<>0 then
     myCurrentChar = Right(Left(pReplaceTable(1),myFindPos),1)
    end if
    // 最後に、縦の1行の中で真ん中揃えになるように
    // 文字位置を決定して、描画
    myCharH = Round((myLineWidth-pBuffer.Graphics.StringWidth(myCurrentChar))/2)
    pBuffer.Graphics.DrawString myCurrentChar,myH+myCharH,myV
   end if
  next
 end if
 return myString
 //
End Function
```

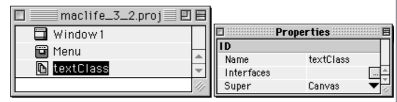


図1●textClassの設定。Canvasクラスの特徴を引き継ぐため、「Super」のポップアップメニューで「Canvas」を選択しよう

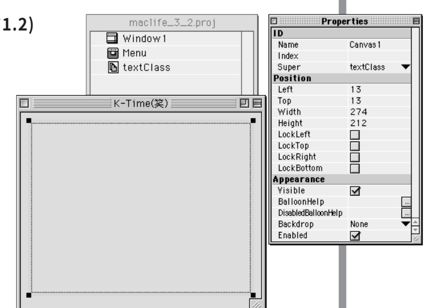


図2　作成したコントロールは、このようにウィンドウ一杯にレイアウトしよう

てはこの部分をユーザーが編集できるようにしておくと気が利いているかもしれません。

さて、アンチエイリアス処理ですが、このコントロールでは非常に単純な方法で実現しています。refreshBuffer()とpaint()でその処理を行なっているのですが、基本的には

1）まずオフスクリーンに縦横2倍（面積比4倍）で文字などアンチエイリアスをかけたいものを描画〜refreshBuffer()での処理
2）それをコントロールに実際に描画する際に縦横1/2（面積比1/4）で描画〜paint()での処理

というだけです。

このテクニックはC言語等のToolBoxを利用したプログラミング時に有名だった簡易アンチエイリアスの処理で、さまざまな資料の中でFAQ的にみることができるものです。Rbだけを利用していると気がつかないものかもしれませんが、さまざまな環境でのプログラミング時のtipsがインターネットをとおして入手できるのです。

今回の例をとおしてみなさんも「Rb以外ではこういう処理をどう行なっているのだろう」「それはRbではどのように実現できるのだろう」と考えてみると、またプログラミングでできることとその愉しみが広がっていくことでしょう。

次回もデータベース解説です

次回はまた本題に戻り、今回できなかったデータベース部のプログラミングについての解説を続ける予定です。

できれば、出馬表以外のデータファイルも取り込めるようにして、より多くのレース情報を表示できるようにしてみたいと思っています。

```
■追加する関数　textClass.setText:
Function setText(theText as String) As String
 //
 // 描画をして、もし描ききれない文字があった
 // ときにはその余った文字列を返す
 Dim myString as String
 //
 pText = theText
 //
 myString = self.refreshBuffer()
 self.refresh
 //
 return myString
 //
End Function
```



これが新データ形式、縦文字表示に対応したギャンブラー1号。少しずつだが、競馬予想ソフトらしくなってきた！　なお、ダウンロードはいつもどおり「MACLIFE Open Source Project」ホームページからどうぞ

```
■手を加えるイベント　textClass.Paint:
Sub Paint(g As Graphics)
 //
 // オフスクリーン画像がすでに初期化されている場合のにみ
 // 描画する。その際、面積比で1/4縮めて描画することで、
 // アンチエイリアスの効果を得る
 if pBuffer<>nil then
   g.drawPicture pBuffer,0,0,self.width,self.height,0,0,self.width*2,self.height*2
 end if
 //
End Sub
```

```
■手を加えるイベント　textClass.Open:
Sub Open()
 //
 // このコントロールの初期化
 pText = ""
 pTextFont = "Osaka"
 pTextSize = 12
 pTextWidth = 1.5
 //
 // pReplaceTableは縦書き用文字への置換テーブル
 // pExceptionTableは、いわゆる行頭禁則処理に該当する
 // 文字を集めたテーブル
 pReplaceTable(0) = "、。ー〜…‥＝￣＿―‐‖｜（〔［｛〈《「『【）〕］｝〉》」』】あいうえおつやゆよわアイウエオツヤユヨワカケ仝々〆"
 pReplaceTable(1) = "︑︒丨〰︙︰︱︳︲︴︵︷︹︻︽︿﹁﹃︗︶︸︺︼︾﹀﹂﹄︘あいうえおつやゆよわアイウエオツヤユヨワカケ仝々〆"
 pExceptionTable = "…‥、。，．・）〕］｝〉》」』】’”　あいうえおつやゆよわアイウエオツヤユヨワカケ"
 //
End Sub
```

第3回『競馬道なひと』 by しきやあけみ



再チャレ!! リナックス

Linux for PPC Japanese Edition 2.0



特集3

文●まえだひさこ　イラスト／漫画●Nuts Head

CD-ROM

お待たせいたしました!

CD-ROM MACLIFE独占収録
Linux for PPC Japanese Edition 2 インストールガイド

今月は、Linuxファン待望の『Linux for PPC Japanese Edition 2』のMACLIFE特別版を、CD-ROM MACLIFEで独占収録することになりました。そこで、CD-ROMに連動したかたちでこのLinux for PPCのインストールと活用について説明していきます。今までLinuxをインストールしたことのある読者も、前回インストールはしたけど使いこなしてはいないという読者も、さらに大幅パワーアップしたLinuxPPCを楽しんでください。

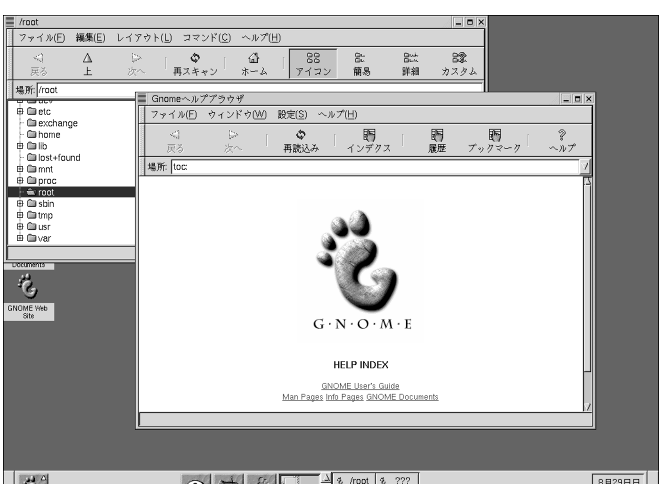
LinuxというOSについて

Linuxは、Mac OSやWindowsと同じで、非常に熟成されたコンピューター用のOSです。そして、どのようなOSであるのか、簡単に説明しておきましょう。

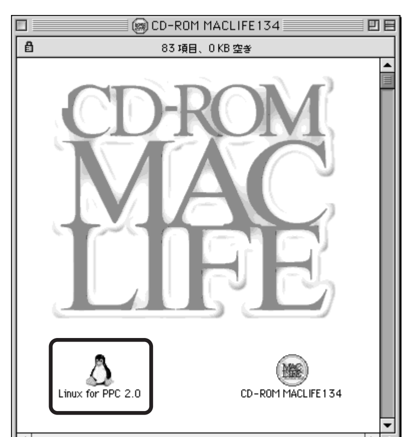
Linuxとは、当時フィンランドの大学生だったLinus Torvalds氏によって開発されたUNIX互換のフリーOSで、1991年に登場しました。そして、ここ数年ブームを呼んでいる“PC-UNIX”の火付け役になったという事実は、最近は新聞などのメディアでも取り上げられているので、皆さんもきっとご存じのことと思います。

「フリー」という言葉の意味は、「値段がただ」と解釈されることが多いようですが、実際には、オープンソースコードで誰でも入手が可能であり、ソースコードの修正と再配布が「自由」であることを意味します。

Linuxは、当初IBM-PC互換機パソコンで動かすことを目的に開発されてきましたが、世界中の有志がPowerPC上で動かせるように



今月のCD-ROM MACLIFEに特別収録されているLinux for PPC Japanese Edition 2の画面。マルチユーザー／マルチタスクというMac OSでは実現されていない最新のOS環境をぜひ味わってみてください。なぜパソコン業界がLinuxブームになっているのか、少しだけでも理解してもらえるはずです



関係ファイルはすべて、ペンギンアイコンの「Linux for PPC 2.0」フォルダーの中に入っています。本特集をひと通り読んでから、実際にインストール作業を開始するようにしてください

移植をすすめた結果、我々一般のMacユーザーにも使いやすいディストリビューションが完成したわけです。その開発の歴史やさまざまな情報については、インターネット上で調べることができます。ぜひ一度自分で調べてみることをお薦めします（http://ppc.linux.or.jp/）。

Linux for PPC Japanese Edition 2の特徴

Linuxは、CD-ROMやインターネットを介して、いろいろなディストリビューションとして、全世界に配布が行なわれています。

今回CD-ROM MACLIFEに収録されている『Linux for PPC Japanese Edition 2』は、日本のPowerPC型Macユーザー向けに（株）マインドおよびユーザーグループ同志が開発した、日本語化ディストリビューションです。専用インストーラーも、現在米国の株式市場で話題のRedHat社（http://www.redhat.com/）がベースとなっているため、RPM形式でのソフトウェアの追加や削除が簡単に行なえるようになっています。初心者にもある程度やさしいディストリビューションであるといえるでしょう。

MACLIFE 99/3月号で収録された前バージョン（Japanese Edition 1.0）と違いとして、kernel（カーネル）が2.2.6という安定版ベースになっていることが挙げられます。安定版kernelの2.2.xでは、最初からPowerPCのサポートが組み込まれているため、PowerPCもIntelアーキテクチャも同様に開発され、今後も同時に開発・発展していくと思われます。

そして、標準デスクトップ環境には、前バージョン同様GNOMEを標準採用していますが、安定性という点では格段の進歩を遂げています。搭載ライブラリーもlibc5からglibc2になり、ライブラリーに起因するエラーなどもほとんどなくなっています。

Linuxを含むUNIXのデスクトップ環境は、Mac OSやWindowsと違って、唯一のGUIインターフェースにとらわれないのも面白いところです。いろいろなウィンドウマネージャを導入することによって、外見をMac風にしたりNeXTSTEP風に化けさせてしまうことも可能なのです。

個人ユーザーがLinuxを使う場合、とくに日本語処理の充実度が重要になりますが、Japanese Edition 2の場合、インストールして起動すれば、すぐに日本語化されたメニューによるウィンドウシステムが起動します。さらに、日本語入力のシステムや、TrueType Fontを扱うためのX-ttサーバーの実装などなどの最新の技術も多く盛り込まれています。

まさに、開発に携わった関係者一同のご尽力によって、実現した一大プロジェクトなのです。

MACLIFE特別版インストールの注意点

前述のとおり、基本ライブラリーを含む開発環境が一新されており、各ソフトウェアパッケージもそれに沿って更新されていますので、すでにLinuxPPC JE1.0を使っている方も、アップグレードではなく一からインストールすることをお薦めします。

それともうひとつ、インストールする前に重要な注意点を挙げておきます。Linuxとは、もともとがフリーの概念に乗っ取って開発されているOSですので、Mac OSやWindows 98などの商用OSのようにサポートというものは存在しません。カスタマイズが自由なぶん、トラブルがあった場合も自分で解決することが基本マナーとなります。

ユーザーグループやメーリングリストなどに参加して、同じトラブルを抱えてそれを解決してきた先輩ユーザーたちの知恵を借りることもできます。しかし、その前にできる限り自分の力で問題を解決するように努力しましょう。

ネットワークサーバーを構築するにしても、デスクトップOSとして使いこなすにしても、それぞれ違った知識が必要になってくるでしょう。ただ、それを習得しながら、ひとつずつ困難を乗り越えていくことがLinuxの醍醐味だともいえるのです。

百聞は一見にしかず。まずは使ってみてどのようなOSであるのかを理解し、そして楽しんでください！

リナックスって？その1



ちょっと待て!!

注意！ 次のMac機種では動作いたしません！

今月のCD-ROM MACLIFEに収録されている（株）マインドの『Linux for PPC Japanese Edition 2』特別版は、現時点では次のMac機種では動作いたしません。本特集をお読みになる前に、あらかじめお使いのMac機種をご確認ください。

●Power Mac G4シリーズ
●iBook
●NuBus搭載型のPower Macすべて
（Power Mac 6100／7100／8100シリーズ含む）
●Performaシリーズ
●旧PowerBookシリーズ（1400／5300シリーズ含む）
ただし、2400／3400シリーズは動作可能。
●680x0系CPUを搭載したMac機種すべて
●一部サードパーティ製Mac OS互換機

一方、動作機種におきましては、最低64MB以上のRAMが必要となります。32MBではインストールができません。

なお、製品パッケージ版では一部対応機種が増える予定です。ご自分のMac機種が動作するかどうかわからない読者は、どうぞ開発元の（株）マインドまでメールでお問い合わせください（info@pc-mind.co.jp）。

STEP 1 Linuxパーティションを作成する



Mac OS CD-ROM付属の「ドライブ設定」を使って、1つのハードディスクを2つのパーティションに分割してみると、このように2つのハードディスクアイコンが現われます。パーティションを設定することで、それぞれを擬似的に2つのハードディスクとして使えるようになるわけです

ちょっと待て!! 危険！ビギナーの方は必ず経験者と一緒に作業してください！

本コーナーでは、ハードディスクのパーティション設定という非常に危険な作業を行ないます。Macビギナーの読者、もしくはパーティション設定を行なった経験のない読者は、必ず経験者と一緒に作業してください。本作業では、ハードディスク内の大事なソフトやファイルすべてが消失してしまいます。意図しない事故が発生しても、著者およびMACLIFE編集部は一切の責任を負いません。

本コーナーでは、Linuxインストールの前作業である“パーティションの設定”を説明します。すでにJapanese Edition 1.0のユーザーで、パーティション設定手順をご存知の読者は、そのままP.256へ進んでもらってもかまいません。もし、はじめて自分でパーティション設定をする場合は、必ず経験者のアドバイスを受けてから作業するようにしてください。これはかなり危険な作業なのです。

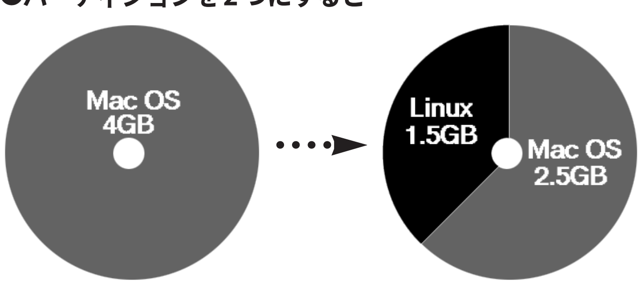
まずやることは既存データのバックアップ

Linuxはれっきとしたのなので、動作するためにはLinuxそのものをMacのハードディスクにインストールする必要があります。しかしその前に、ターゲットとなるハードディスクに記録されている、ユーザーの大事なMacアプリケーションやデータ類をバックアップコピー（一時避難）する必要があります。

大事なデータをバックアップする理由は、LinuxはMac OSとはまったく違うOSなので、Mac OSとは違うファイルシステムをハードディスク上に作成するためです。これはそのまま、読者のハードディスクの大きな範囲を“書き換える”ことを意味します。とくに、いままでMac OS上で蓄積してきた個人住所録データやメールアドレス帳、会社の宿題などをすみやかにバックアップしてください。これらの大事なデータは、Linuxはもちろん、お金にも替えられない読者の大事な財産なのです。

なお、この時点で「バックアップの意味がわからない」「バックアップするための外部メディアがない」とお困りの読者は、すみやかにLinuxインストールをあきらめてください。少しくらい勉強に時間を割いても、Linuxはあなたから逃げたりはしません。

●パーティションを２つにすると…



通常のMac OSのハードディスク(4GBの例)。パーティションは1つのみで、Mac OSがすべてを占有しているのがわかります

パーティションを2つに分割して、1つをLinux用に割り当てた場合。Mac OS側のスペースは減り、2つのOSが使えるようになりました

そもそもパーティションとは何か？

ここで、わかりやすく用語解説してみましょう。“パーティション”とは一体何でしょうか？

パーティションとは、1台のハードディスク・スペースをユーザー自身で分割した“区画”のことを意味します。たとえばこのパーティションを2つ作れば、1つのハードディスクを擬似的に2個のハードディスクとして使うことができます。これは複数のOSを1台のハードディスクにインストールするときには欠かせない技です。

一般ユーザーが自分のハードディスク内でパーティションを作るには、専用ユーティリティソフトもしくは市販のハードディスク・フォーマッターソフトを使う必要があります。Mac本体付属のMac OS CD-ROMにはアップル純正の「ドライブ設定」というフォーマッターソフトが収録されていますが、それもパーティション作成を行なうことが可能です。なお、今回のLinux for PPC Japanese Editionの場合は、「pdisk」という専用ユーティリティを使うことになります（後述）。

ここで必ず注意しなければならないのは、パーティションを作成したり変更したりするということは、現在のハードディスク上の状態を大きく書き換えることを意味しますので、中のデータが消えてしまう可能性があるということです。ですから、ビギナーであれ、経験者であれ、作業前のバックアップは欠かせないわけです。

Linuxのファイルシステムは Macのものとは違う

では、なぜMac OSとLinuxが1つのパーティション上で共存でき

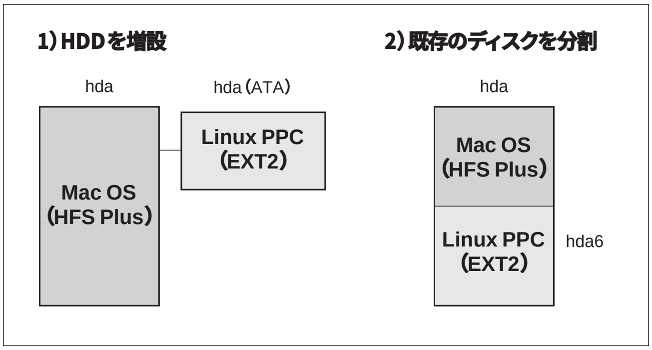


図1●Linuxをインストールするためのハードディスク構成の例

ないかというと、両OSがまったく異なるファイルシステムを採用しているからです。Mac OSはHFS/HFS Plusというファイルシステムを採用し、Linuxはext2ファイルシステムを採用しています。これは仕様なので、不便とはいえどうしても避けることできません。

ですから、Linux for PPC Japanese Editionの場合、インストールできるのは原則として「Apple_UNIX_SVR2 （A/UX）形式のパーティション上に構築される，ext2ファイルシステム」で，Mac OSは「Apple_HFS形式のパーティション上に構築される，HFS （または HFS Plus）ファイルシステム」にしかインストールできないうことをここで覚えておいてください。

内蔵ハードディスクか、外付けを使うか？

それでは、作業を始めましょう。まず最初にやらなくてはならないことは、Linux for PPCをインストールするためのパーティションを作成することです。

Linux用のハードディスク・スペースを確保するには、一般的に次の2つの方法がありますので、読者自身の機器構成に応じてどちらかを選択してください（表1・図1も参照)。

1）外付けハードディスクを増設する
2）既存のハードディスクのパーティションを分割する

2)を選択した場合は、Mac用とLinux用にパーティションを分割した上で、基本となるMac領域にシステムを再度インストールしておく必要があります。繰り返しますが、バックアップは忘れないようにして、いつでも戻せる状態にしておきましょう。

pdiskをCD-ROM MACLIFEからコピーして起動

次に、Linux for PPCをインストールするためのディスク領域に、必要なパーティションを作成します。これには、Mac OS上から「pdisk」というアプリケーションを使う必要があります。このpdiskは操作にちょっと技術が必要なので、ここからの解説文は気をつけて読んでください。

まずは、今月のCD-ROM MACLIFEから「Linux for PPC 2.0」→「MacOS Utilities」→「pdisk」と開いて、pdiskをハードディスク上にコピーします。そして、そのpdiskのアイコンをダブルクリックして起動してください。図2（本ページ下）のような、なにやら英文ターミナル画面を彷彿させるようなウィンドウ画面が現われるはずです。

pdiskでのパーティション作成は、すべてキーボード入力によるコマンド操作になります。派手なGUIがないので、ちょっと操作をためらってしまう読者もいるかもしれませんが、我慢して使いましょう。ちなみに「?」を入力してReturnキーを押すと、使用できるコマンドについての簡単な説明が表示されます。

次に、図2のように「L」コマンドを入力すると、現在のパーティションマップ情報が表示されます。ここで重要なのは、インストールするパーティションのデバイス名をしっかり確認することです。

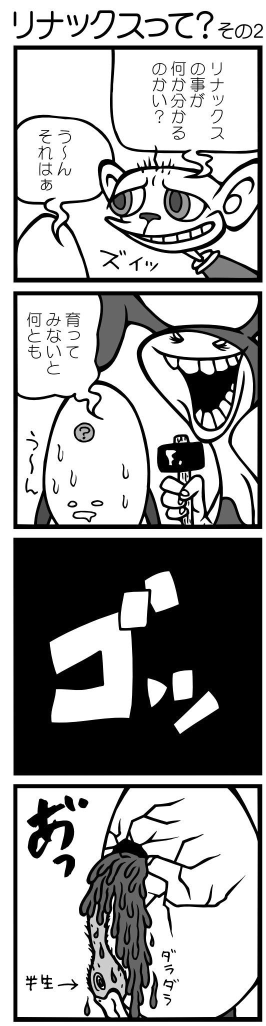
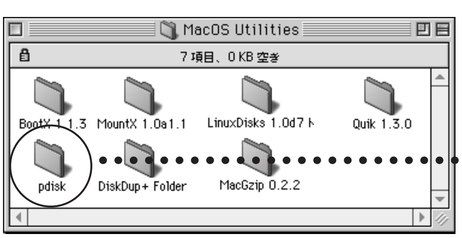


表1●パーティションとファイルシステムの関係

OS	パーティション形式	ファイルシステムの種類
Mac OS	Apple_HFS	HFSもしくはHFS Plus
Linux PPC	Apple_UNIX_SVR2 (A/UX)	ext2 (Linux second extended file system)

●CD-ROM MACLIFEからpdiskをコピーして起動する

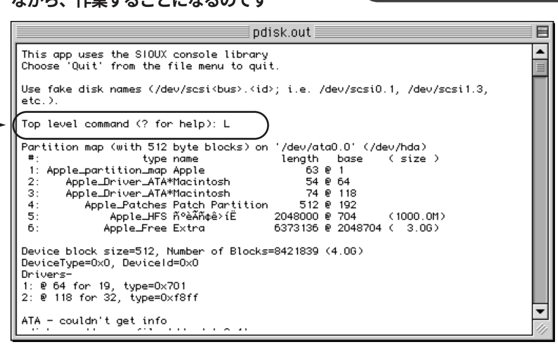


今月のCD-ROM MACLIFEの「Linux for PPC 2.0」→「MacOS Utilities」フォルダーからpdiskをハードディスクにコピーします



これがpdiskのアイコン。Linux for PPC Japanese Editionではこのpdiskを使ってパーティション設定をします。とりあえず心の準備が済んだらダブルクリック！

図2●pdiskを起動したところです。テキストベースの操作インターフェイスだが、それほど恐れることはありません。まず最初に「L」コマンドを入力して、現在のパーティションマップを表示させてみましょう。このパーティションマップをうまく頭の中でイメージしながら、作業することになるのです


pdisk.out

```
This app uses the SIOUX console library
Choose 'Quit' from the file menu to quit.

Use fake disk names (/dev/scsi<bus>.<id>; i.e. /dev/scsi0.1, /dev/scsi1.3,
etc.).

Top level command (? for help): L

Partition map (with 512 byte blocks) on '/dev/ata0.0' (/dev/hda)
 #:                type name                length   base    ( size )
 1: Apple_partition_map Apple                   63 @ 1
 2:    Apple_Driver_ATA*Macintosh               54 @ 64
 3:    Apple_Driver_ATA*Macintosh               74 @ 118
 4:       Apple_Patches Patch Partition        512 @ 192
 5:           Apple_HFS ñ°èÃñ¢ê>íË      2048000 @ 704      (1000.0M)
 6:          Apple_Free Extra          6373136 @ 2048704 (   3.0G)

Device block size=512, Number of Blocks=8421839 (4.0G)
DeviceType=0x0, DeviceId=0x0
Drivers-
1: @ 64 for 19, type=0x701
2: @ 118 for 32, type=0xf8ff

ATA - couldn't get info
```

図2の例では、一台目のATAバスとして「/dev/ata0.0」のパーティション情報が表示されていますが、Linuxでは「/dev/hda」というデバイス名になることに注意してください。ただし、pdiskで編集するには、どちらを指定してもかまいません。

また、このデバイス名は、搭載しているバスがIDE（ATA）かSCSIかによって違ってきます。複数のハードディスクを接続している場合は、大事なデータを誤って消したりしないように、パーティションを作成するデバイス名にとくに注意してください。

Linuxをインストールするディスク名が確認できたら、さっそくパーティションを作成してみましょう。

「e」コマンドを入力すると、“デバイス名”の入力を要求されます。前のステップで確認したLinuxをインストールしたいデバイス名を入力します（図3）。ここで「?」と入力すると、パーティション編集コマンドの簡単なヘルプを表示できます。

まずは、「p」コマンドでパーティションテーブルを確認します（図4）。削除したいパーティションがある場合は、「d」と入力すると、削除するパーティション番号の入力を促されます。ただし、「hda1」〜「hda4」までは、通常Mac OSドライバーやパーティションマップで使うためのパーティションですので、「d」コマンドを使って削除してはいけません。

図の例では、「hda5」にMac OSに入っているので、実際にLinuxをインストールするパーティションとして、その下の「hda6」の3GB分をLinux用に使うことにしましょう。

```
Commands are:
  h    print help
  v    print the version number and re
  l    list device's map
  L    list all devices' maps
  e    edit device's map
  E    (edit map with specified block
  r    toggle readonly flag
  q    quit the program
Top level command (? for help): e
Name of device: /dev/hda
Edit /dev/hda -
Command (? for help):
```

図3●「e」コマンドを使ってデバイス「/dev/hda」を選択…

```
Command (? for help): p

Partition map (with 512 byte blocks) on '/dev/hda'
 #:                type name              length   b
 1: Apple_partition_map Apple                 63 @ 1
 2:    Apple_Driver_ATA*Macintosh             54 @ 6
 3:    Apple_Driver_ATA*Macintosh             74 @ 1
 4:      Apple_Patches Patch Partition       512 @ 1
 5:          Apple_HFS ñ°èÃñ¢ê>íË        2048000 @ 7
 6:         Apple_Free Extra             6373136 @ 2

Device block size=512, Number of Blocks=8421839 (4.
DeviceType=0x0, DeviceId=0x0
Drivers-
1: @ 64 for 19, type=0x701
2: @ 118 for 32, type=0xf8ff

Command (? for help): |
```

図4●「p」コマンドを使ってそのパーティションマップを一覧確認

まずswapパーティションを設定

Linux用パーティションは2つ必要です。ソフトパッケージすべてをインストールするための“rootパーティション”と、仮想メモリー用の“swapパーティション”の2つです。

後者のswapパーティションは32MB〜128MBの間で自由に設定することが可能です。Mac本体のRAMと合わせて144MB以上になるよう設定しておきます。swapパーティションを複数作成することも可能ですが、一般的に1つだけ作成すれば十分です。

新規にLinuxパーティションを作成するには、「c」コマンドを使います。まずは、swapパーティションを作成してみましょう。ここで入力要求されるのは、パーティションを作成する「最初のブロック値」になります。Apple_Free Extra（ターゲットのパーティション）のbase（基本ブロック）数値を入力します。

次に、作成したいパーティションのサイズを入力します。ブロック数、もしくはMB単位という意味で「100m」のように指定できます（次ページ、図5）。パーティションを作成したら「p」コマンドで確認してください。

次にrootパーティションを設定

同様に、rootパーティションを作成します。また、Mac OSとデータのやり取りを行なうために、HFSパーティションを別に設けておくと後々便利なことがあるかもしれません（図6）。

今回の例では、2つだけというシンプルなパーティション構成で話を進めますが、熟練UNIXユーザーの場合、ディスク容量に応じてさらに/usrパーティション（システムのソフトウェアやX11関連などのプログラムなどが格納されるディレクトリー）や、/homeパーティション（ユーザーのホームディレクトリー）、/varパーティション（システムのログ情報やメールなどが保存されるディレクトリー）を追加作成するとよいでしょう（図7）。

この場合は、インストールするディスクの容量や使用目的に応じて、パーティションを作成するようにしてください。ただし、/usrパーティションは、ソフトウェアの追加によって残りのディスクスペースが圧迫される可能性が高いので、1GB〜2GB程度に多めに確保しておくことをお薦めします。

最後に「w」コマンドでパーティションマップを記録

最後に、もう一度「p」コマンドで、パーティションテーブルを

表2●Linuxにおけるハードディスクデバイス名

バス	Linuxでのデバイス名	割り当てられた物理デバイス
ATA	hda	一台目のHDD
	hdb	二台目のHDD
	hdc	CD-ROM（内蔵）
SCSI	sda	一台目のHDD
	scd0	一台目のCD-ROM（内部バス）
	sdc	二台目のHDD
	scd1	二台目のCD-ROM（外部バス）

```
pdisk.out
Top level command (? for help): e
Name of device: /dev/hda
Edit /dev/hda -
Command (? for help): p

Partition map (with 512 byte blocks) on '/dev/hda'
 #:                 type name                length   base    ( size )
 1: Apple_partition_map Apple                    63 @ 1
 2:    Apple_Driver_ATA*Macintosh               54 @ 64
 3:    Apple_Driver_ATA*Macintosh               74 @ 118
 4:       Apple_Patches Patch Partition        512 @ 192
 5:           Apple_HFS ñ°èÃñ¢ê>íË        2048000 @ 704      (1000.0M)
 6:          Apple_Free Extra             6373136 @ 2048704 (  3.0G)

Device block size=512, Number of Blocks=8421839 (4.0G)
DeviceType=0x0, DeviceId=0x0
Drivers-
1: @ 64 for 19, type=0x701
2: @ 118 for 32, type=0xf8ff

Command (? for help): c
First block: 2048704
Length in blocks: 48m
Name of partition: swap
Command (? for help): |
```

図5●「c」コマンドを使って新規パーティションを作成。開始ブロックと割り当て容量を数値で指定します

```
pdisk.out
Command (? for help): C
First block: 7881408
Length in blocks: 540432
Name of partition: Macos
Type of partition: Apple_HFS
Command (? for help): p

Partition map (with 512 byte blocks) on '/dev/hda'
 #:                 type name                length   base    ( size )
 1: Apple_partition_map Apple                    63 @ 1
 2:    Apple_Driver_ATA*Macintosh               54 @ 64
 3:    Apple_Driver_ATA*Macintosh               74 @ 118
 4:       Apple_Patches Patch Partition        512 @ 192
 5:           Apple_HFS ñ°èÃñ¢ê>íË        2048000 @ 704      (1000.0M)
 6:     Apple_UNIX_SVR2 swap                 98304 @ 2048704 ( 48.0M)
 7:     Apple_UNIX_SVR2 root               5734400 @ 2147008 (  2.7G)
 8:           Apple_HFS Macos               540432 @ 7881408 (263.9M)

Device block size=512, Number of Blocks=8421839 (4.0G)
DeviceType=0x0, DeviceId=0x0
Drivers-
1: @ 64 for 19, type=0x701
2: @ 118 for 32, type=0xf8ff
```

図6●熟練ユーザーの場合は、このようにMac OS側とデータ交換するための専用HFSパーティションを作成しておくと便利です

確認します。

いままで作業してきたパーティション設定内容に問題がなければ、「w」コマンドを入力して、パーティションテーブルを書き込みます。ここで作成したパーティション情報は、紙にメモしておきます。これらの情報はインストール時に必要となるからです。

なお、間違ったパーティション設定をしても、「w」コマンドでパーティションテーブルの書込みをしない限り実際には反映されませんので、焦る必要はまったくありません。混乱したら、Command＋Qキーでいったんpdiskを終了してから、再度挑戦してみてください。

pdiskを終えたら、Macを一度再起動

どうもお疲れ様でした。パーティション設定が無事済んだら、とりあえずMac本体を再起動して、Mac OSの起動自体に問題がないか確かめてください。

もし、Mac OSが起動せずに「?」フォルダーが画面表示されるようだったら、pdiskで間違ってMac OSパーティションを削除してしまったか、ハードディスクのエラーのどちらかでしょう。そのような場合でも、慌てず（大事なデータはバックアップしているわけですから）Mac本体付属のMac OS CD-ROMを使ってMacを起動してください。そして、Mac OSインストールから始めてください。

```
 #:                 type name
 1: Apple_partition_map Apple
 2:    Apple_Driver_ATA*Macinto
 3:    Apple_Driver_ATA*Macinto
 4:       Apple_Patches Patch P
 5:           Apple_HFS ñ°èÃñ¢ê
 6:     Apple_UNIX_SVR2 swap
 7:     Apple_UNIX_SVR2 root
 8:     Apple_UNIX_SVR2 usr
 9:     Apple_UNIX_SVR2 var
10:     Apple_UNIX_SVR2 home
```

図7●サーバーとして本格運用する場合は、このように複数のパーティションに切り分けておくとベターです

不必要な周辺機器は取り外しましょう

Mac OSが無事起動し、pdiskの割り当てどおりにハードディスク容量が変更されているようでしたら、次のコーナーに進んでLinuxインストール本番です。

ただ、その前にMac本体に不必要なSCSI／USB周辺機器を接続している読者は、それをMac本体から取り外してください。とくに、複雑なSCSI機器のデイジーチェーン化はLinuxインストーラーを異常動作させるケースがあるので、できるだけシンプルなハードウェア構成にしておきましょう。Linuxインストール後にそれらの周辺機器を1つ1つ接続していって、動作検証して遅くないからです。

サードパーティ製のビデオカードに関しては、メジャー（ATI製など）なビデオチップを使っている製品であれば問題はないはずです。ですから、装着したままでもOKだと思います。ただ、一部特殊なカードでは未サポートの製品もありますので、もし次コーナーでインストーラーがうまく起動しないような場合は、それを取り外してMac内蔵のビデオチップに切り替えてみるといいでしょう。



なお、サードパーティ製の周辺機器との相性が原因で問題が発生した場合は、どうぞお気軽に開発元の（株）マインドまでメールしてください（info@pc-mind.co.jp）。その場合、文中に1）使用Mac機種、2）メモリー容量、3）ハードディスク構成、4）その他周辺機器の構成、5）詳細な症状、を必ず含めるようにしておいてください。

Linuxはフリー OSなので、すべての周辺機器に対応できるとは思いませんが、できる限りその原因を追求してくれるそうです。

Linux fou PPC Japanese Edition2.0

STEP 2

そして、Linux本体のインストールだ

ちょっと待て!!

Japanese Edition 1.0ユーザーも新規インストールになります

MACLIFE 99/3月号付録のJapanese Edition 1.0を使用中のユーザーへのお知らせです。Japanese Edition 2は1.0からのアップデートではなく、新規インストールになります。インストール前に重要ファイルのバックアップ作業を忘れないよう注意してください。加えて、"2"のインストールでは、細かい点で手順の変更が施されています。実際のインストール時には本コーナーを参考にしてください。

パーティションの設定が終わったら、ついにLinux for PPCインストールの本番です。ここからは各画面に表示される指示に従って進んでいけばいいので、それほど難しいことはありません。ただし、場面によっては自分のMacの機器構成に応じて入力しなければならない情報もありますので、メモ帳と鉛筆だけは近くに用意しておきましょう。

必要なファイルをシステムフォルダへ配置する

まずは、インストールに必要なファイルをハードディスクにコピーします。CD-ROM MACLIFEから「Linux for PPC 2.0」→「Install Files」と開き、次のように必要なファイル類をMac OSの「システムフォルダ」にコピーします。

「BootX App」ファイル→「コントロールパネル」
「BootX Extention」ファイル→「機能拡張フォルダ」
「BootX Settings」ファイル→「初期設定フォルダ」
「ramdisk.image.gz」ファイル→「システムフォルダ」
「Linux Kernels」フォルダー→「システムフォルダ」

コピーは完了しましたか？　では、実際にインストールする前に、いくつか注意する点があります。

コントロールパネルを開いて、時間帯を「日本」に設定してあること、仮想メモリーが切ってあることを確認してください。また、MacsBugをインストールしてある場合は機能拡張から外し、省エネルギー設定」を設定している場合は「スリープするまでの非動作時間」を「しない」に設定しておきます。

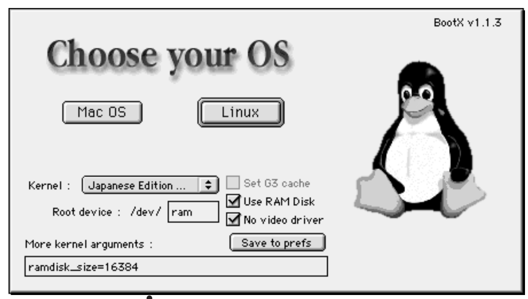
さあ、Mac本体を再起動してください。Macが起ち上がり、すぐに「Choose Your OS」というブート選択画面が現われるはずです。この画面は10秒程度しか表示されないので、マウスを使ってカーネルを選択をしてください（1番目のインストール図を参照)。

自分の機種に応じたカーネルを選択した後に「Linux」ボタンをクリックすると、ついにLinux for PPC Japanese Editionのインストーラが起動します。青い画面になり「Linuxの世界へようこそ！」と表示されたら、Enterキーを押して次へ進みます。

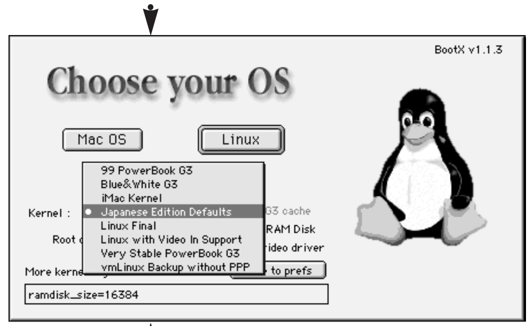
なお、このインストーラではマウスは一切使用できません。基本的な操作は、矢印キーもしくはTabキーで選択した後にEnterキーで確定します。

ではここからは、各画面についてステップごとに説明していくことにします。

①



Mac再起動後のブート選択画面。まずここで読者の使用機種に応じたカーネルを選択しましょう



マウスをすぐつかんで、本ページ下の表を参考にしながら、自分の機種に該当するカーネルを選んでください。そして、「Linux」ボタンを押しましょう

カーネルの名称	種別／対応機種
Blue & White G3	青白Power Mac G3専用（安定版）
Blue & White G3 Rev.2	青白Power Mac G3専用（最新版）
Japanese Edition Default	旧式Power Mac／Power Mac G3シリーズ用
iMac Kernel	iMac専用（安定版）
PowerBook G3	PowerBook G3シリーズ専用（安定版）
99 PowerBook G3	PowerBook G3シリーズ専用（最新版）
LinuxPPC R5	米LinuxPPC社配付カーネル（参考用）
YellowDog 1.1	独YellowDog社配付カーネル（参考用）

2



「Linux」ボタンを押したと同時に、画面一杯にこのようなテキストベースの起動画面が表示されます。これこそ、Linuxの起動画面なのです！

3



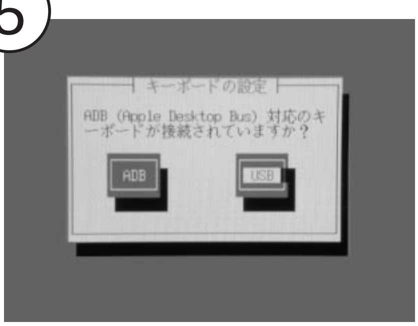
そして、青いバックに日本語で「ようこそ！」の挨拶メッセージが現われます。この後はマウスが使えないので、EnterキーとTabキーを駆使して進んでいきます

4



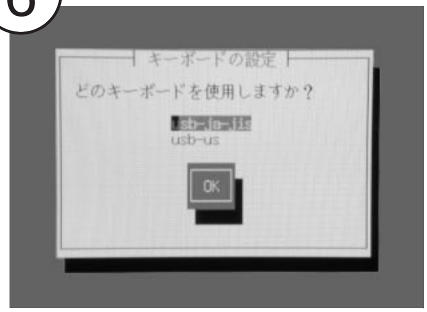
言語の選択。インストール時に表示されるメッセージの言語を選択します。標準の「Japanese」を選択します

5



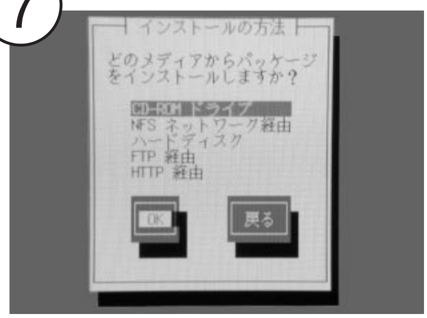
キーボードの選択。使用しているキーボードの種類（ADB／USB）を矢印キーで選択した後にEnterキーで次に進みます。選択を間違えないように注意しましょう

6



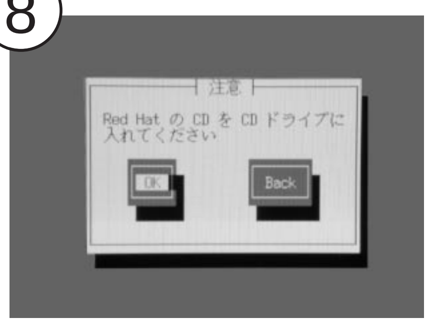
キーボードの設定。使用しているキーボードのキー配列を選択します。日本語版iMacの場合は、usb-jp-jisを選択しましょう

7



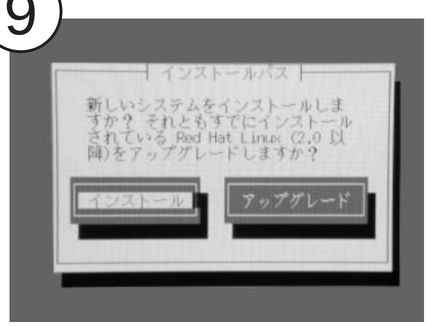
次にインストール元のメディアを選択します。今回はCD-ROM MACLIFEを使いますので、「CD-ROMドライブ」を選択してEnterキーで次に進みましょう

8



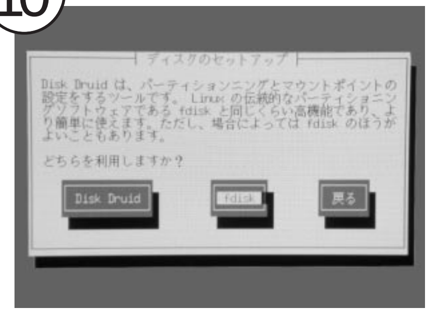
「Red HatのCDをCDドライブに入れてください」というメッセージが出たらそのままOKを選択。CD-ROM MACLIFEはCD-ROMドライブに入ってますよね？

9



インストール形態の選択。インストールもしくはアップグレードを選択できますが、ここでは必ず「インストール」を選択してください

10



パーティションとマウントポイントの設定をします。「DIsk Druid」と「fdisk」のどちらを利用しても同様に設定可能です。通常は「fdisk」を選択しましょう

フォーマット

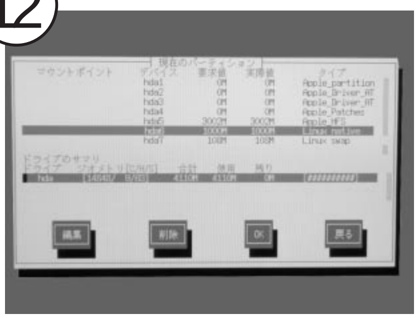


11



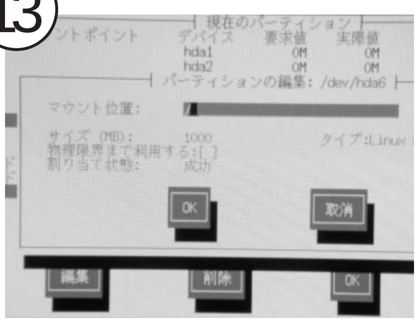
パーティションの設定。すでにpdiskを使ってパーティション作成を行なっていますので、インストールするデバイスを確認したら「完了」を押して次に進みます

12



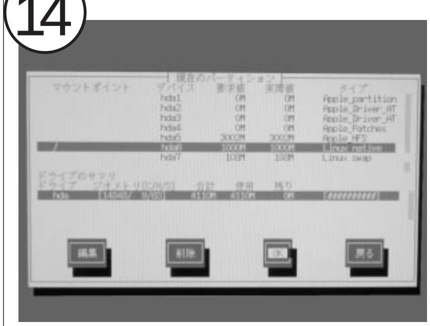
次にマウントポイントを設定します。まずは、rootパーティション（写真の場合は/dev/hda6）選択して、「編集」を選択してください

13



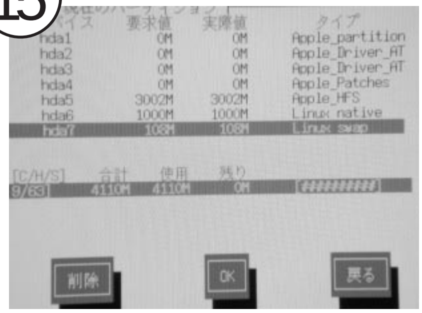
rootパーティションのマウントポイントは、Linux上ではトップディレクトリーの「/」になりますので、「/」と入力しましょう。「OK」を押すと元の画面に戻ります

14



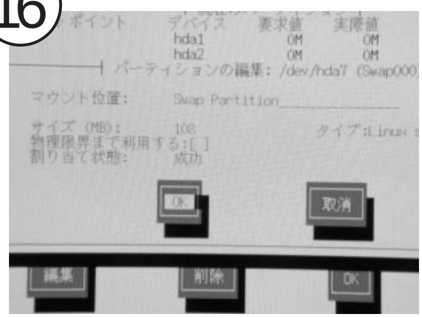
元のパーティションマップ画面に戻りました。ちゃんとpdiskで設定しておいたrootパーティションのマウントポイントが「/」になっているか確認します

15



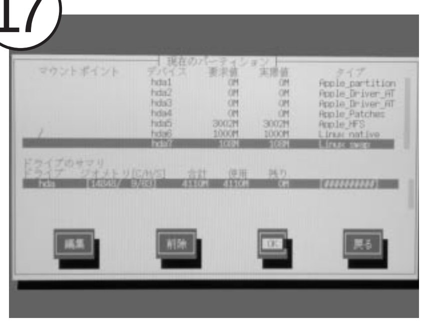
スワップ領域を有効にする。swapとして使うデバイスを選択します。同じ要領で、swapパーティションを選択して「編集」を選択してください

16



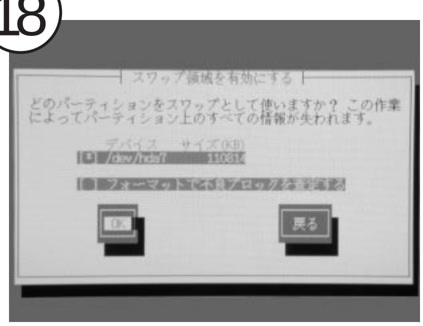
pdiskであらかじめswapパーティションを設定しておいたので、デフォルトで認識されていたようです。表示内容を確認したら「OK」で元に戻りましょう

17



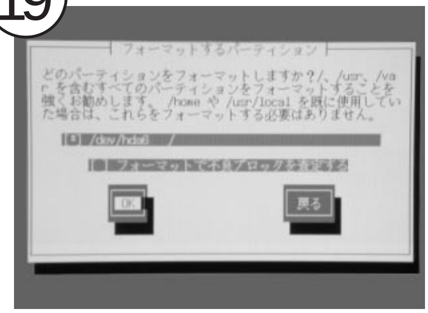
これでpdiskで作成したrootパーティションとswapパーティションがLinux側で認識されるようになりました。これで「OK」を選択して先に進みます

18



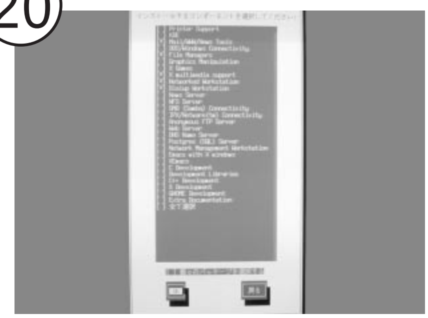
swapパーティションの有効化の設定。タブキーで「フォーマットで不良ブロックを査定する」を選択し、スペースキーでチェックを付けておきましょう

19



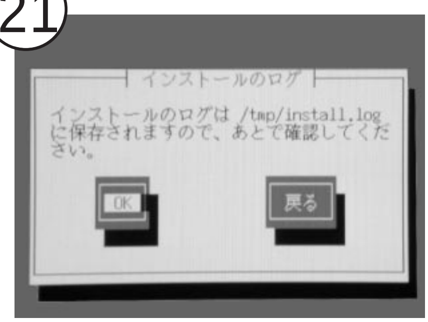
次にフォーマットを行なうパーティションを指定します。pdiskでパーティションを複数作成した場合は、すべてのデバイスにチェックを付けます

20



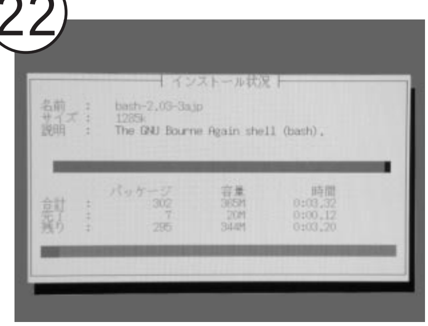
インストールするソフトウェアの選択。パッケージはカテゴリーごとにわかれていますが、よくわからない場合は、標準のままか「全て選択」のどちらかでOKでしょう

21



次に「インストールのログ」保存の確認のための画面になりますので、「OK」を押すと、Linuxパーティションのフォーマットとインストールが自動的に開始されます

22



フォーマットと各種パッケージの自動インストールは機種によっては20分～1時間かかります。待ち時間はMACLIFEでも読みながらリラックスしましょう

23



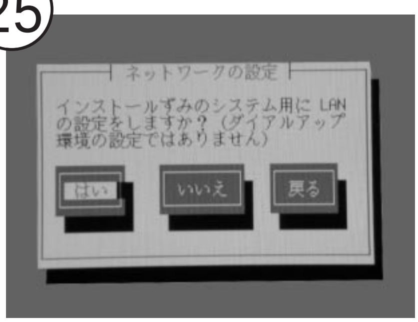
接続されているマウスの検出結果が報告されますので、「OK」で次に進みます。画面例ではiMacのUSBマウスがちゃんと検出されました

24



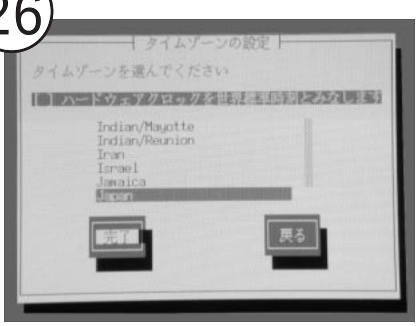
次にマウスの種類を選択します。UNIXでは3ボタンマウスを使うのが一般的なので、「3ボタンマウスをエミュレート？」を必ずチェックしておいてください

25



LAN設定画面では、LANユーザーやISDNルーターのユーザーは「はい」で設定画面へ、モデムユーザーは「いいえ」でパスしてください

26



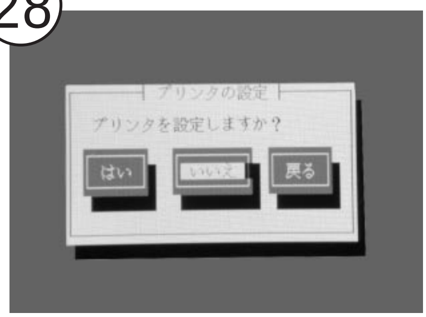
タイムゾーンの設定。デフォルトで「Japan」が選択されていますので、そのまま「完了」を選択しましょう。ハードウェアクロックは無視しておきます

27



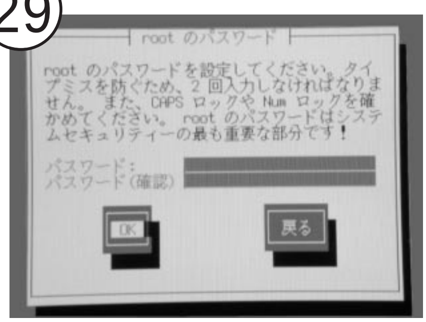
起動サービスの設定。わからない場合は、何も触らずに標準のまま次に進んでください

28



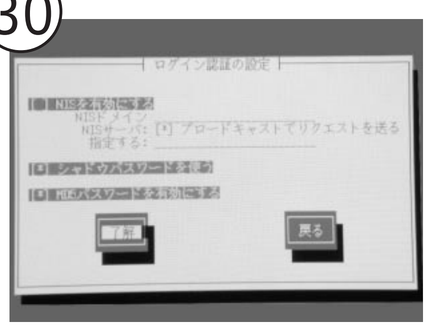
プリンター設定の可否。モデムポート（/dev/ttyS0）かプリンタポート（/dev/ttyS1）に接続されているかによって、指定するデバイス名が違うことに注意しましょう

29



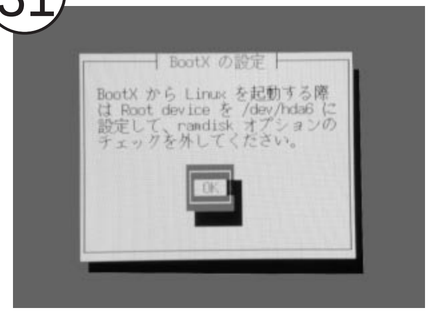
rootとは管理者のアカウントです。そのパスワードを設定してください。これを忘れてしまうと再起動時にLinuxへログインできなくなってしまいます

30



ログイン認証の設定。標準では、シャドウパスワードとMD5が有効にするようにチェックが付いていますので、そのまま「OK」を押して次に進むとよいでしょう

31

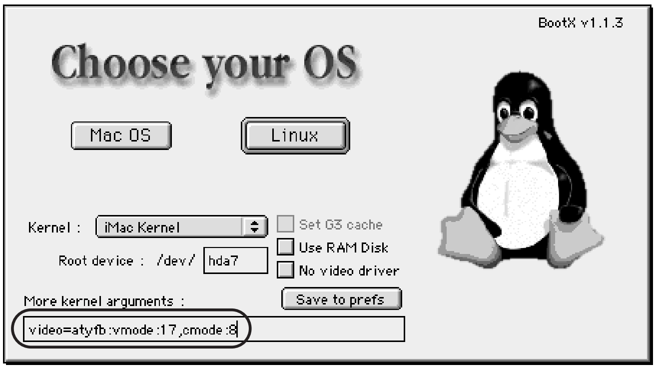


最後に、起動するときのrootデバイス名が表示されます。これは、pdiskでパーティションを作成したものと同じものですが、念のために紙にメモしておきましょう

インストール



STEP 3 起動前にBootXにパラメーターを入力



再起動後のBootX画面。ここで各種パラメーターを変更しないと、Linuxはうまく起動できません

インストールに成功すると、自動的にMac本体が再起動され、再度BootXのブート選択画面が現われるはずです。しかし、Linuxを起動をさせる前に、このBootXで機種に応じた設定を行なう必要があります。これを無視すると、Linuxはうまく起動しないので、本コーナーをよく読んでBootXのパラメーターを自分で編集しましょう。

Macが再起動、すかさずBootXの設定変更！

Macが再起動し、BootX画面が表示されたら、Mac OSかLinuxを選択することができます。ここで「Root device:」欄にrootパーティションに割り当てられているデバイス名を入力して、「Use RAM Disk」と「No video driver」のチェックを外しておきます。

vmodeの値	対応ディスプレイ種類
3	640x480/50Hz Interlaced-PAL
4	640x480/60Hz Interlaced-NTSC
5	640x480/60Hz
6	640x480/67Hz
9	800x600/56Hz
10	800x600/60Hz
11	800x600/72Hz
12	800x600/75Hz
14	1,024x768/60Hz
15	1,024x768/72Hz
16	1,024x768/75Hz
17	1,024x768/75Hz
20	1,280x1,024/75Hz

表1●“vmode”パラメーターの値とディスプレイ解像度の対応表。読者の保有するディスプレイに合わせてこの値を指定しないと、Linuxのログイン画面はうまく表示されません。Mac OSの「モニタ＆サウンド」コントロールパネルで対応解像度／周波数を確認すれば楽です。なお、“cmode”パラメーターのほうは色数を指定するだけなので、ビット数（8/15/16/24）のうちどれかを選択すればOKです

そして、次に行なわければならないのが画面下の「More kernel arguments:」欄へのパラメーター入力です。ここで、読者が使用しているMacディスプレイの種類に応じて、Linux（具体的にはXウィンドウ）の表示解像度と色数を指定する必要があります。これを少しでも間違えると、Linuxはうまく起動しないので、気を付けてください。

パラメーターの記入方法を説明します。たとえば、本ページ左図はiMacの例です。videoチップドライバーの“atyfb”を入力指定、続いて“vmode”には表示解像度を、“cmode”には表示色数をビット単位で指定します。たとえば、iMacユーザーの場合、次のように入力することになります。

```
video=atyfb:vmode:17,cmode:8
```

先頭の“atyfb”は基本的にはATI製ビデオチップのためのビデオドライバーですが、その他主要なビデオチップにも対応していますので、たいていの読者はこの“atyfb”のままでいいでしょう。

“vmode”値に関しては読者のディスプレイ付属マニュアルと本ページ下の表1を照らし合わせながら数値入力してください。例では“17”（iMac内蔵ディスプレイの1,028×768／75Hzモード）を選択しています。“cmode”値に関しては、例では“8”（8bitモード、256色）を選択していますが、Rev.B／C型のiMacの場合は、VRAMが6MB標準搭載されていますので、この値を“24”にすることで24bitフルカラー表示が可能になります。

間違えずにパラメーターの記入ができましたか？　このパラメーター入力が済んだら、マウスを使って本特集P.256で選択した自分のMac機種用のカーネルを選んでください。

最後に、現在のBootX設定を保存するために、「Save to prefs」をクリックします。なお、OS選択ボタンのフォーカスをTabキーでMac OS側に置いておくと、以後の再起動ではMac OSがデフォルトでブート選択されるようになるので、好みに応じてこの状態で設定保存しておいてもいいでしょう。

BootX画面の設定はすべて完了しましたか？　では、「Linuxボタン」をマウスクリックしてはじめてのLinux起動を行ないましょう。

ちょっと待て!!

もしログイン画面が表示されず画面が点滅するだけだったら…

BootX設定後、もしLinuxが起動しても画面が点滅するだけでログイン画面が表示されなかったら、それはBootXで入力したディスプレイのパラメーター値が間違っていることを意味します。その場合は、あきらめずに何度も再ブートして、vmode／cmodeの各パラメーターの値を変更していってみてください。同時に記入した内容にタイプミスがないかも必ずチェックしてください

STEP 4 はじめてのログイン、そして基本操作

ここまで来たら、もうあとはLinuxにログインして、自分なりにLinuxを楽しむだけです。本コーナーからは実際のLinux上でのカスタマイズ方法や基本的な操作方法などを中心に解説していきます。もちろん、本特集だけではLinux操作法のすべてを語ることはできないので、市販のLinux書籍などを参考にいろいろと試行錯誤してみるといいでしょう。

ログイン画面が出たら、“ root ”としてログイン

BootXの「Linux」ボタンを押すと、画面にさまざまなサービス起動の情報が表示された後に、ログイン画面になります。Linux for PPC Japanese Edition 2では、グラフィカルなGDM（Gnome Display Manager）が起ち上がり、ここでユーザー名とパスワードを入力することで、ログイン後にすぐXウィンドウが起動するようになっています。

最初にも説明しましたが、Japanese Edition 2では標準で総合デスクトップ環境としてGNOMEを採用しており、補完のウィンドウマネージャーとしてはEnlightenmentが起動するようになっています。

GNOMEの他に人気を二分する総合デスクトップ環境にKDE（K Desktop Envioronment）があり、もしLinuxインストール時（具体的には本特集P.258のステップ20）にKDEもインストール選択していれば、ログイン時の「Options」でKDEを選択できるようになっています。ただし、ここでは標準のGNOMEについて説明していくことにします。

インストールしたばかりの時は、インストール途中で設定したrootアカウント用のパスワードしかありませんので、まずは“ root ”としてログインします。

なお、はじめてXウィンドウが起動する時は、環境設定に必要なファイルがコピーされるため、GUIが登場するまで30秒〜90秒ほど時間がかかります。フリーズしたわけではないので、慌ててMacを再起動したりせずに、少し待ちましょう。

さあ、何やら見なれないGUI画面がディスプレイ上に現われましたか？　そう、これがXウィンドウなのです。初期状態では「ファイルマネージャ」と「GNOMEヘルプブラウザ」が起動するようになっています（本ページ図1）。ファイルマネージャの起動時に、rootアカウントでログインしていることについて注意のダイアログが開きますが、「了解」をクリックするとファイルマネージャを起動します。

ログアウトするには、左下のアイコンをクリックしてGNOMEメニューから「ログアウト」を選択します。「Action」で「Logout」をチェックすると、GDMのログイン待ち状態になります。「Halt」はシャットダウン、「Reboot」は再起動の意味になります。

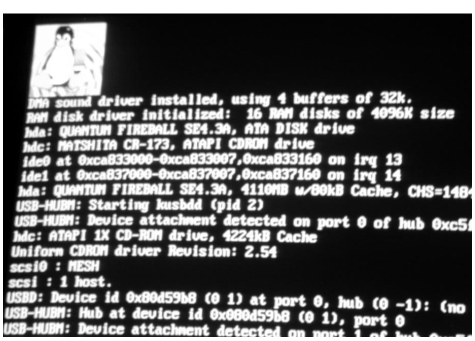
なお、Xウィンドウをデスクトップ環境として使うのでなければ、LinuxのRun Level設定を書き換えて、Linux起動時にXウィンドウを起ち上がらないようにすることも可能です。LinuxのRun Levelの設定は、/etc/inittabファイルに記述されています。デフォルトではGDMのログイン画面→Xウィンドウの順番で起動するようになっていますので、以下の行に“ : ”（コロン）で区切った2つめのフィールドに、“ 5 ”が指定されています。

```
id:5:initdefault:
```

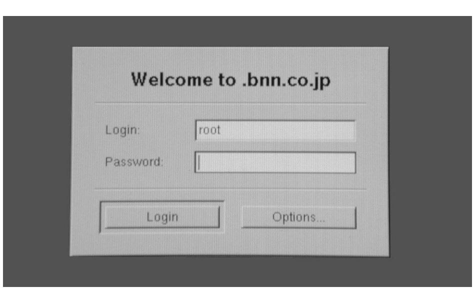
この数字を“ 3 ”に書き換えると、GDMからのログインではなくテキストベースのコンソールからのログインになります。この場合でも、「startx」もしくは「xinit」

ログイン？





「Linux」ボタンを押すと、再びテキストベースの起動画面が…。ここで、ペンギンがビールジョッキを持っていれば、BootXの設定は成功したことを意味します



これがLinux for PPC Japanese Edition 2のログイン画面。インストール行程で設定したパスワードで、“ root ”としてログインします



図1●ログイン後、少し時間をおいてXウィンドウ（GNOME）が起動したところ。おめでとうございます！　これであなたは晴れてLinuxユーザーの仲間入りをしたのです。あとはこのGUIの上でいろいろなアプリケーションを触ってみるだけです！

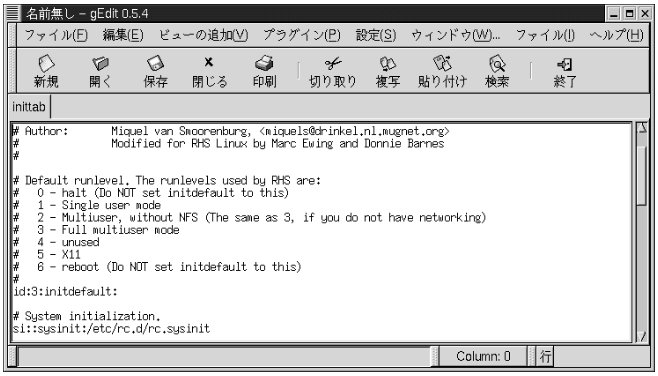


図2●付属テキストエディター「gEdit」を使ってRun Levelの修正をしているところ。Linuxでは、現在でもこのようにテキストエディターを使って各種設定を変更するのが当たり前なのです

コマンドでXウィンドウを起動することができます。また、システムのメンテナンスを行なったりする場合は、Single User Modeでネットワークから切り離された状態で行なったほうがよいので、そのときは“1”を指定します。

Linuxでのテキストエディターの使い方については後述していますが、GNOMEには専用のテキストエディターが付属していますので、まずはGNOMEメニューから「アプリケーション」→「gEdit」を開いて書き換えるとよいでしょう（図2）。

あなたはGUI派？ それともCUI派？

Linuxに代表されるUNIX系OSでは、キーボード入力によるコマンド操作が基本ですが、Linux for PPC Japanese Edition 2では、初心者でも使いやすいように、システム管理を含むほとんどの作業をGUIで行なうことができるようになっています。

そこで、今回は細かなコマンドの基本と使用方法については触れずに、ここからは基本的にGUI操作について説明していきます。ときどき、オーソドックスなコマンド操作が出てきますが、よくわからない場合でもそのままタイプ入力するようにすれば、まずはOKです。

Linuxでのマウスの使い方に慣れましょう

では、最初はマウスの扱いに慣れましょう。インストールのところで指定したとおり、マウスの3ボタンエミュレートを行なった場合、そのボタンは配置は次のようになります。

右ボタン→“Option + 3”もしくは“clear”キー
左ボタン→“Option + 2”もしくは“=”キー

iMacのキーボードで、一部の記号が使えないことへの対処として、ターミナルを使って以下のコマンドを実行するようにしてください。

```
# dumpkeys > /etc/sysconfig/console/default.kmap
```

なお、この問題に関しては、製品版では対処済みです。

GNOMEメニューでアプリたちを呼び出す

Japanese Edition 2でXウィンドウのGUIとして標準採用されているGNOMEでは、仮想デスクトップとして、実際のディスプレイサイズより大きな画面を使うことができます。

画面の下に表示されている横長のツールバーはパネルと呼ばれ、現在起動しているアプリケーションを隠したり、表示したりすることができます。左下のアイコンをクリックすることで、基本的なメニューが開きます。一般的なアプリケーションが登録されており、システムの情報なども表示することができます（本ページ下図3）。

また、“ページャ”によって、仮想画面をクリックひとつで切り替えることもできます。このパネルには、いつも使うアプリケーションを登録しておくことができます（図4）。右クリック（該当するパネルのアイコン上で、マウスの右ボタンに割り当てられているキーを押す）で表示されるメニューで、パネルから取り除くこともできます。引き出しのように使ったり、アイコンを自由に割り当てることもできますので、慣れるためにもまずはいろいろ遊んでみてください。

GNOMEには、GTKライブラリーを使ったオリジナルアプリケーションがたくさん含まれています。GNOMEメニューから「アプリケーション」や「ゲーム」などを開くと、テキストエディターやインターネットツールとして軽くて使いやすいアプリケーションが登録されています。それぞれアプリケーションを起動した後にヘルプを開くと、ブラウザーからHTML形式のドキュメント（英語）を参照することができます。



図3●GNOMEでは自分のLinuxマシンのシステム情報も簡単に確認できるようになりました

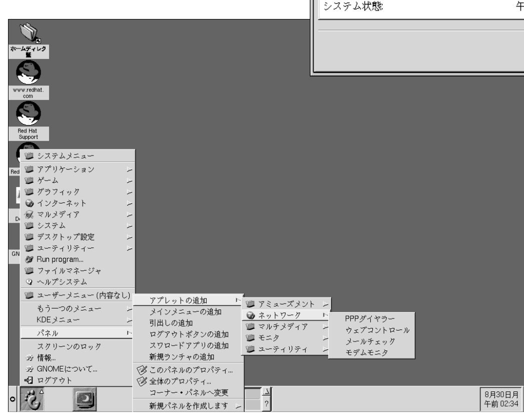


図4●よく使うアプリケーションやUNIXプログラムはこのようにGNOMEメニューに登録しておくと、操作がかなり楽になるのでお薦めです

GNOMEコントロールセンターで詳細設定

「GNOMEコントロールセンター」とは、GNOMEの詳細設定をコントロールするためのツールです。スクリーンセーバーやバックグラウンドのテーマなどデスクトップの詳細や、サウンド、周辺機器（マウス、キーボード）の設定などお好みにあわせて細かな設定が可能です（図5）。

標準では“Enlightenment”をウィンドウマネージャとして採用していますが、「ウィンドウマネージャ」メニューで、WindowsやOS/2風のテーマに変更できる“Ice WM”や、NeXTSTEP風の“Window Maker”に入れ替えることができます。ただし、現在のバージョンで標準のまま使うと、メニューの日本語表示が出来なない点や、256色モードではうまく表示されない点に注意してください。ちなみに、GNOMEに準拠しているウィンドウマネージャならばこれ以外のものでもインストールして使用することが可能です。

なお、コントロールセンターの他に、メニューを編集するための「メニュー・エディタ」が付属していますので、簡単にアプリケーションを登録したり、アイコンを変更することができます（図6）。

Enlightenmentの設定メニューを使う

さて、Japanese Edition 2のGNOME標準ウィンドウマネージャーであるEnlightenmentの設定メニューは、デスクトップのなにもないところで左クリックすることで表示できます。

詳細設定をするには、Enlightenmentメニューから「Enlightenment Configuration」ツールを開きます。たとえば、ウィンドウのテーマを変更するには「Themes」を開き、いくつか登録されているうちのパターンを選択して「Apply」をクリックします。Enlightenmentはカスタマイズによって、見え方がまったく違ってきますので、まずは個性的なデスクトップの作成をして楽しんでみてください（図7）。

KDEメニューも触ってみる

もし読者がKDEもインストール選択してあれば、KDEパッケージはすでにインストールされているはずです。

その場合、KDEパッケージ中に含まれるツールやユーティリティもGNOMEメニューに「KDEメニュー」として登録されています。

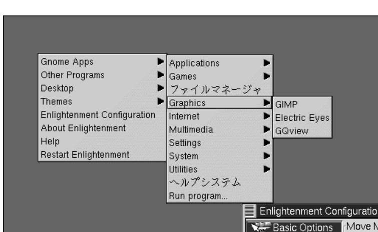
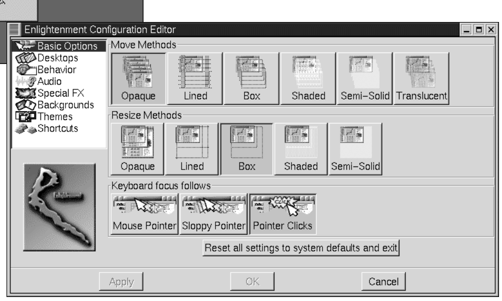


図7●デスクトップ上で左クリックすると、Enlightenmentメニューを開くことができます。そこで「Enlightenment Configuration」ツールを選択しましょう



「Enlightenment Configuration」の画面。ここで、デスクトップテーマやウィンドウの登場の仕方など、細かいGUI演出を設定することができます



図5、図6●GNOMEコントールセンターを使って、GUIのルックアンドフィールや警告音など、各種の基本設定ができます。同時に、メニューエディターを使えば、アイコンの変更なども可能です

ただし、KDEコントロールセンターは、KDEをメインとして使わない限り、設定変更しても反映されません。デスクトップ環境をGNOMEからKDEに変更するには、先に述べた通り、一度ログアウトしてから「Options」→「Sessions」でKDEを選択してログインし直してください。

標準のデスクトップ環境を変更したい場合は、GNOMEメニューから「KDEメニュー」→「System」→「Desktop Switching Tool」と開いて、デスクトップ環境を選択した後、「Change only applies to current display」にチェックを付けておくようにします。次回のログインから標準のデスクトップ環境として反映されます（図8）。

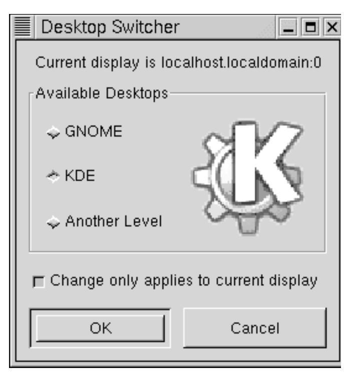


図8●Desktop Switcherを使って、次回ログインしたときの標準デスクトップ環境を指定することができます。ただし、これはKDEもインストールしたユーザーの場合のみです





図10●Control PanelのUser and Group Configuratiionツールを選択したところ。ここで、現在登録されているユーザーの一覧が確認できます



図9●各種ファイルやディレクトリーのアクセス権設定も、このようにGUIベースで行なえるようになりました。これで従来のように「chmod」コマンドの使い方で悩むことはありません



図11●同画面で新規のユーザーを登録することができます。次回からは、rootアカウントで作業しないで、新しい一般ユーザーアカウントで作業するようにしましょう

ファイルマネージャを使ったファイル操作

Linux for PPC Japanese Edition 2の操作面で新しくなった点として、“ファイルマネージャ”を使うことによって、Mac OSやWindowsのようにマウスとアイコンでのファイルの移動が可能になったことが挙げられます。

ファイルの形式や作成日付などの情報を表示したり詳細設定を行なうには、ファイルマネージャでファイルをクリックして選択してから右クリックし、プロパティ画面を開きます。ここで重要なのは「アクセス権」です。LinuxなどUNIX系OSはマルチユーザー型のOSですので、たとえ同じLinuxマシンにアカウントを持つユーザーでも、第三者に大事なファイルを見られないようになっていなければなりません。また、重要なプログラムが管理者以外から実行されては困る場合もあります。

システムにインストールされたファイルは（実行可能なプログラムも含めて）適切なアクセス権が設定されているはずですが、個人で作成したファイルにアクセスの権限を設定し直したい場合には、ここで行なうとよいでしょう。図の例では、そのファイルの持ち主以外のユーザー（およびグループ）からはファイルの読み込みと書き込みが出来ないように設定されています（図9）。

アクセス権についてよくわからない場合は、絶対にSet UIDとSet GIDを設定しないようにしてください。

root以外のユーザーアカウントを作成する

ある程度Xウィンドウ上での基本操作が理解できたら、そろそろ、Linux上にroot以外の一般ユーザーを登録してみましょう。

GNOMEメニューから「システム」を開くと、システム管理に関するさまざまなメニューが登録されています。その中から「Control Panel」を開きます。一番上のアイコン「User and Group Configuration」をクリックしてユーザー管理ツールを開きます（図10）。ここには現在のユーザーの一覧（デーモンのアカウントも含む）が表示されています。

新しいユーザーを登録するには、「追加」ボタンをクリックします（図11）。ここで最低限必要な入力項目は、「ユーザ名」と「パスワード」になります。「暗号化パスワード」から変更を選ぶと「Set Password」ウィンドウが開きますので、入力してReturnキーを押し、「Verify」に間違いがないように再度同じパスワードを入力してReturnキーを押し、最後に「Done」をクリックします。これで「暗号化パスワード」に暗号化されたパスワード文字列が表示されます。ユーザーIDやグループIDは自動的に割り当てられますので特に変更は必要ありません。「シャドウパスワード管理」をクリックすることで、アカウント有効期限など詳細設定が可能になっています。

UNIX系OSでは通常、リモートログイン・シェルサービスというリモート管理機能が提供されます。リモートコンピューターからは直接ログインできませんので、rootとして作業を行なうには、ユーザにrootの権限を与える必要があります。そのために、「ユーザー管理ツール」から「グループ」アイコンをクリックし、wheelグループにroot権限を与えたいユーザー名を追加する必要があります。グループ名で「wheel」をクリックして選択してから「表示/変更」ボタンをクリックすると、「グループ情報の変更」ウィンドウが開きますので、「ユーザリスト」に“,”で区切ってユーザー名を追加します（図12～13）。設定が終了したら「保存」をクリックして、最後に「終了」でユーザー管理ツールを終了します。これによって、suコマンドでrootになることができるようになります。

「Control Panel」からは、ユーザー管理の他にプリンターや時間の設定、ネットワークの設定など一般的な管理が行なえるようになっています。

なお、Control Panelの他にも、システム管理の便利なツールとして「linuxconf」があります。GNOMEメニューから「システム」→「linuxConf」と開き、linuxconfアプリケーションを起動します。linuxconfによって、メールサーバーなどのネットワークの設定からユーザー管理、ファイルシステムまで、本来ならばひとつひとつファイルに書き込んできた各種設定が、GUIによるわかりやすい形式で一元管理できるようになっています（図14）。



図12●自分用の一般ユーザーアカウントを登録したら、管理者権限を与えるためにWheelグループに設定します



図13●これで、一般ユーザーとしてログインしても、suコマンドで管理者モードに切り替えることが可能になりました

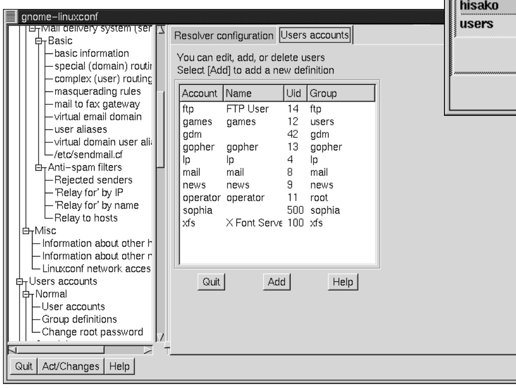


図14●別の方法としてlinuxconfを使うアプローチもあります。これはIntel版Linuxのユーザーたちの間でもよく使われているアプローチです

CD-ROMやディスク類の簡単マウント

UNIX系OSでは従来、CD-ROMやフロッピーディスクをマウントするにも専用のコマンド入力が必要でしたが、今回この辺りの操作もさまざまなツールが登場してきて楽になりました。

たとえば任意ディスクのフォーマットするのに便利なツールが、「User Mount Tool」です。GNOMEメニューから「システム」→「Disk Management」と開きます。マウントに関する情報は、/etc/fstabファイルに記述するようになっていますが、このツールはその情報を読んでマウント／アンマウントを簡単に行なえるようにするものです。標準ではCD-ROMはマウントされませんので、このツールを起動して「Mount」ボタンをクリックするようにします（図15）。

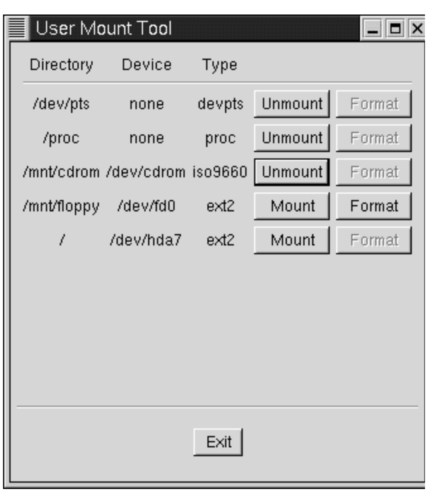


図15●User Mount Toolの画面。これで特定のハードディスクや、CD-ROM等のマウント／アンマウントが簡単に行なえるようになります。ただし、HFS形式ボリュームを扱う場合は、従来のように「mount」コマンドを使うことになります

ソフトウェアを後から追加する

Japanese Edition 2のインストーラーはRedHat社（http://www.redhat.com/）のものがベースになっています。RedHatではパッケージの管理方法としてRPMという方法をとっています。これによって、ソースからコンパイルしなくとも、環境にあったパッケージを入手するだけで、簡単にインストールすることが可能になりました。

通常UNIXではコマンドで行なうパッケージの追加や削除ですが、GNOMEにはRPMパッケージを管理するための便利なツールがあります。そのツールを使うための手順としてはまず、GNOMEメニューから「システム」→「GnoRPM」と開きます。左側のウィンドウには現在インストールされているパッケージのカテゴリーが表示されています。フォルダをクリックしていくと、右のウィンドウにパッケージ名が表示されます。情報をクリックすると、簡単な内容やどこにインストールされているかなどの情報が取得できます。

新しいパッケージを導入するには、CD-ROM MACLIFEがマウントしてあることが前提になります。「導入」をクリックすると、「パッケージ追加」のウィンドウが開きますので、/mnt/cdrom/RedHat/RPMSディレクトリを選択し、さらにインストールするパッケージを選択してから、「追加」ボタンをクリックしてください。「導入」ウィンドウに選択したパッケージが表示されますので、「導入」ボタンをクリックするとインストールが開始されます。すでにインストールされている場合や、インストールするために別のライブラリが必要な場合にはその旨のメッセージが表示されますので、状況に合わせてひとつづつ追加していくようにしま

精進してね



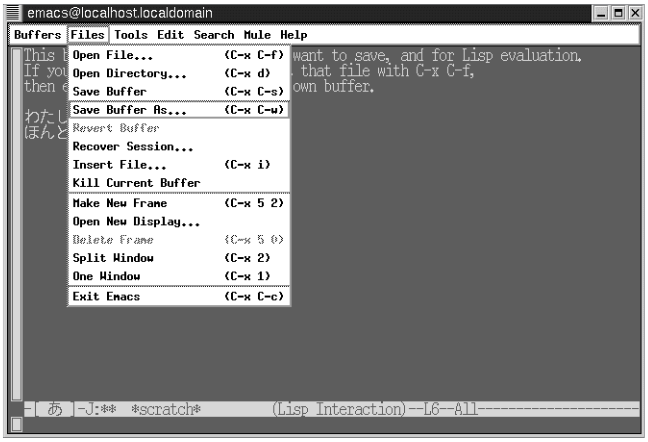


図16●Japanese Edition付属のemacs（mule）を起動したところ。日本語入力がすぐにも可能で、メニュー操作で各種編集作業が行なえるので、ぜひ使い方をマスターしておきましょう

しょう。

また、パッケージを削除するには、パッケージのアイコンを選択して「除去」をクリックしますが、同様にライブラリの依存関係などに注意をしながら行なってください。

2種類の有名テキストエディターを操作する

ここまではインストールと基本的な使い方を説明してきました。ここからが実際に活用するための方法になりますが、誌面の都合もありますので、今回はもっとも使用頻度の高いソフトとして、2種類のテキストエディターを紹介します。

●多機能テキストエディター「emacs」

高機能テキストエディターであるemacsは、UNIX系の標準ともいえるぐらい有名なアプリケーションです。

このemacsは、独自のemacs-Lisp言語で記述されたプラグイン（アドイン）で機能を追加できるという素晴らしい特徴があります。有名なemacs-Lispアドインとしては、ネットニュースを読むためのGNUSや、メールを読み書きするためのMewがあり、その他にも開発環境や簡易WWWブラウザーとして使うための機能もあります。

まずは、emacsを起動してみましょう。GNOMEメニューから「もう一つのメニュー」→「Utilities」→「emacs」として起動するか、ターミナル画面から次のようにして起動してください。

```
$ emacs &
```

コマンドにファイル名を続けて入力すると、編集したいファイルを開くことができます。

```
$ emacs /home/you/foo.txt &
```

下にラインに表示されているのはモードラインと呼ばれ、emacsの現在の状態が示されています。ファイルを指定せずにemacsを起動すると、「*scrach*」と表示され、仮バッファーが割り当てられます。（Lisp Interaction）と表示されているのは、emacsと対話的にプログラムを実行できる状態（モード）を示しています。

すでにあるファイルを開きたい場合は、「Files」メニューから「Open File」を選択すると、一番下の行に「Find File: ~/」と表示されますので、ファイルへのパスを入力してください。ディレクトリー名を指定してreturnキーを押すことで、開きたいファイルの選択をすることも可能です。

Linux for PPC Japanese Edition 2では、標準インストールされた時点ですでにCannaサーバーが起動しており、必要な設定ファイルなど日本語の入力環境が整っています。日本語入力をするには、emacsなどのエディタを起動し、Control＋oキーを押してください。モードラインに“[あ]”と表示され、かな入力ができるようになります。

作成したテキストを保存するには、「Files」→「Save Buffer As...」を選択し、一番下に表示される「Write file」にファイル名を入力します（図16）。

●軽快テキストエディター「vi」

emacsなどのグラフィカルで多機能なエディターの他に、UNIXには、viというシンプルなエディターがあります。テキストファイルを少しだけ変更する場合には、軽くてよいかもしれません。ただし、前者のように、マウスでカーソルを移動したりはできません。「削除」や「保存」「取消」などは、すべてキーボードによるコマンド入力によって行なうことになります。

ターミナル画面から、以下のようにしてviを起動します。

```
$ vi foo.txt
```

viが起動した時点では「コマンド待ちモード」になっているので、“i”と入力すると、画面の下に「-- INSERT --」と表示され、「入力待ちモード」に変わり、文字を入力できるようになります。「入力待ちモード」から「コマンド待ちモード」に戻るには、「esc」キーを押してください。

その他、viのコマンドについては、本ページ下の表2を参考にして下さい。さらに詳しい内容については、オンラインマニュアルが参考になるでしょう。

viのコマンド	内容
I	入力待ちモード
[esc]	コマンド待ちモードに戻る
u	入力取り消し
x	選択している文字列を削除
dd	その行を削除
o	次の行に一行挿入（入力待ちモード）
:w	保存
:q	終了
:q!	書き込まずに終了

表2●もう1つの定番テキストエディター「vi」の主要コマンドです。このエディターはどのUNIXでも装備されているテキストエディターなので、非常時の場合やコンソール上での作業のときにはすごく活躍してくれます

STEP 5 モデムユーザーのためのPPPの設定

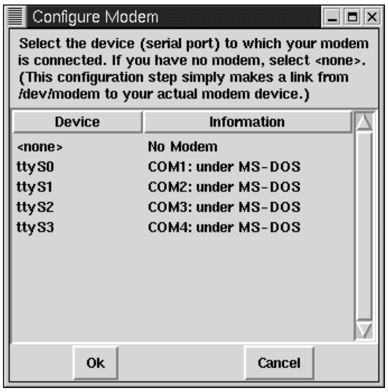


図17●modemtoolを起動して各シリアルポートのデバイス名を調べることができます。なお、ここではリストアップされませんが、一部iMacの内蔵モデムの場合は、デバイス名を「/dev/cua0」としたほうがいいかもしれません

最後に、モデムユーザーのためにPPP設定方法を簡単に解説しておきましょう。GNOMEメニューには「PPP dialup Utiluty」や、KDEには「KPPP」も含まれていますし、ppxpによる接続方法もあります。その中でも今回は、おなじく標準のEzpppユーティリティを使ってのインターネット接続に挑戦してみましょう。

シリアルポートとEzpppの設定

Ezpppを起動する前に、いくつか設定することがあります。まずは、モデムデバイスに対してリンクを作成します。ターミナルからmodemtoolを起動して確認すると、ttyS0が1番目のシリアルポート、ttyS1が2番目のシリアルポートのようになっています（図17f)。

ここで、次のようにデバイスのリンクを作成します。

```
# ln  -s  /dev/ttyS0  /dev/modem
```

次に、/etc/ppp/ディレクトリー以下の「chap-secrets」もしくは「pap-secrets」ファイルに、個人の接続アカウント情報を記述しておく必要があります。多くのプロバイダーで認証方式にPAPを使用していると思いますが、問題がある場合はCHAP方式に変更してみてください。どちらかのシークレットファイルに、テキストエディターで以下のようにタブで区切った3つの文字列を記述します。

ユーザー名とパスワードは、プロバイダーから与えられたものでなくてはなりませんが、サーバー名は識別名ですので「dialup」等の任意のものでかまいません。

```
hisako	Maclife	yamayama
```

続いて、次のようにezpppを起動します（図18)。

```
# ezppp  &
```

「Configure」ボタンを、クリックして開いた画面で新規接続を作成するために、「New...」をクリックしてください。まずは「Dial」設定ですが、「Connection Name:」には接続するための識別名を入力します。電話番号には接続先のプロバイダの電話番号を入力します。基本的な入力情報は、Macintoshでインターネット接続の設定を行なったことのある方にはおなじみの項目ですが、ezpppで重要なのがpppdの「Arguments」です。まずは標準で入っている2つのargument文字列に追加する必要があります。「argument」に以下の順に入力し、「Add」ボタンで追加していきます（図19)。

user
ユーザー名（接続アカウント名）
remotename
dialup（/etc/ppp/*.secretファイルに記述したサーバー名）

次に「DNS」の設定ですが、接続先のDNSサーバーのIPアドレスとドメイン名を入力し、「Add」ボタンで追加していきます（図19)。

その他、「Modem」や「General」の設定は標準のままで問題ないと思いますが、「Modem Commands:」中の「dial string:」はトーンの場合はATDT、パルスの場合はATDPになることに注意してください。

あとは元の画面に戻り、「Connect」ボタンをクリックして接続を開始します。この時、Debugにチェックを付けることによって、エラーやビジー状態のモニタが可能です（図20)。これでPPPの設定は終わりです。では、また来月お会いましょう！

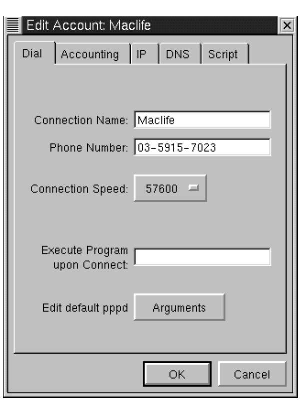


図18●EzpppのConfigureボタンをクリックすると、各種アカウントの設定画面が表示されます。ここで電話番号などの登録を行ないます

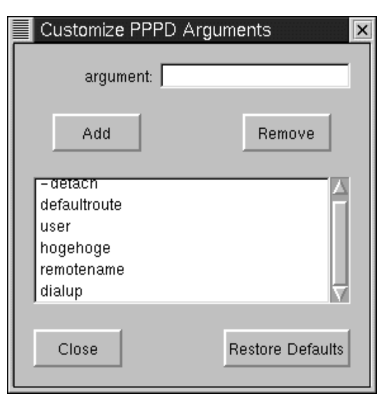


図19●同画面の「Arguments」ボタンをクリックして、本文のとおりpppdのスクリプトに必要なアカウント情報を追加していきます



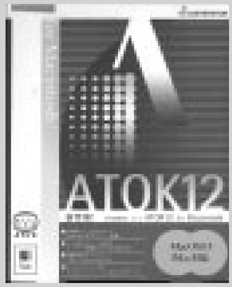
図20●EzpppでプロバイダーT接続時にDebugモードをオンにしておくと、このように接続の様子が具体的に確認できます。接続トラブルのときはぜひこれを使って検証しましょう

Software Ranking

今年の夏も暑かったけれど、いよいよ涼しくなってきたと同時に気の早いソフト業界には年賀状ソフトが続々登場してきている。意外なのはMac OS 8.5が第一位にランクインしていること。これはおそらくOS 8.6に無償でアップグレードできるがために購入者が殺到したのだろう。近々にOS 9も控えているし、Mac OSの進化も非常に楽しみだ。

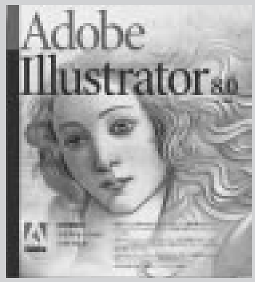
*掲載価格は8月31日現在のデータです

BUSINESS



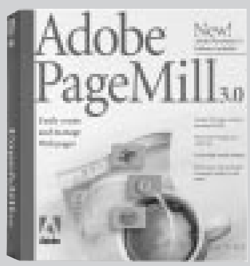
- ➡1 **ATOK12 for Macintosh**
  ¥9,800　ジャストシステム
- ⬆2 **Microsoft Office98 アカデミックパッケージ**
  ¥23,800　マイクロソフト
- ⬇3 **Microsoft Office98 Macintosh Edition**
  ¥68,800　マイクロソフト
- ⬆4 **宛名職人 6**
  ¥7,800　アジェンダ
- ⬇5 **ファイルメーカー Pro 4.1**
  ¥39,000　ファイルメーカー

GRAPHICS



- ➡1 **Adobe Illustrator 8.0日本語版**
  ¥120,000　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン
- ➡2 **Adobe Photoshop 5.0日本語版**
  ¥155,000　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン
- ➡3 **Adobe Publishing Collection日本語版**
  ¥198,000　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン
- ⬆4 **Adobe PageMaker 6.5Plus日本語版**
  オープンプライス　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン
- ⬇5 **Adobe Illustrator 8.0アップグレード版**
  ¥25,000　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン

MULTIMEDIA



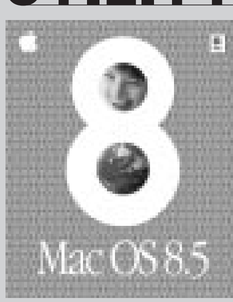
- ➡1 **Adobe PageMill 3.0日本語版**
  ¥12,800　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン
- ➡2 **Adobe Acrobat 4.0日本語版**
  オープンプライス　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン
- ⬆3 **STRATA VISION 3D 5.5**
  ¥48,000　ソフトウェア・トゥー
- ⬆4 **i Shade**
  ¥9,800　エクス・ツールス
- ⬆5 **Dreamweaver/Fireworks Studio日本語版**
  ¥48,000　マクロメディア

ENTERTAINMENT



- ➡1 **北斗の拳 激打～タイピング奥義～**
  ¥4,800　ホロン
- ⬆2 **AI麻雀**
  ¥9,800　アイフォー
- ⬇3 **特打指令タイプコップ**
  \4,900　ソース
- ⬆4 **WinningPost4**
  ¥11,800　コーエー
- ⬆5 **信長の野望 将星録**
  \11,800　コーエー

UTILITY



- ⬆1 **Mac OS 8.5**
  ¥13,800　アップルコンピュータ
- ⬇2 **Norton Utilities for Macintosh Ver 4.0.4J**
  ¥22,800　シマンテック
- ⬆3 **ノートン安心パック**
  ¥13,800　シマンテック
- ⬇4 **Norton AntiVirus for Macintosh Ver 5.0.3J**
  ¥12,800　シマンテック
- ➡5 **スーパープラスツール**
  ¥22,800　亘香通商

ランキング協力店一覧(50音順)

あんこう・パソコン・ビジュアル館	03-3257-2511
イケショップ	03-3251-9688
ソフトランド	045-320-2711
ソフマップ	03-3251-3000
チャンプ	03-3829-8089
九十九電機	03-3251-9959
Power YU	03-3486-8866
ペン・ツー・シー	03-3253-1152
MacACADEMY2号店	03-5256-0981

MacCatalog 1999〈現行機種カタログ〉では、
アンケート調査時に流通しているMacintosh、
およびApple関連製品の価格、
おもなスペック等を紹介します。
場合によっては本誌発売日以降に品切れになったり、
価格が変更になることもありますが、ご了承ください

*掲載価格は8月20日現在のデータです

アンケート協力店一覧（50音順）

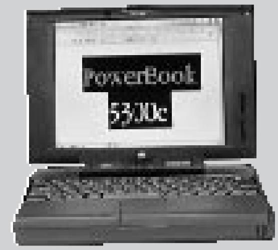
あんこう・パソコン・ビジュアル館	03-3257-2511
イケショップ	03-3251-9688
ソフトランド	045-320-2711
ソフマップ	03-3251-3000
チャンプ	03-3829-8089
九十九電機	03-3251-9959
Power YU	03-3486-8866
ペン・ツー・シー	03-3253-1152
MacACADEMY2号店	03-5256-0981

▶各項目の内容

デスクトップ型



ノートブック型



最低価格 888,888円
平均価格 999,999円
発売開始時期

デスクトップ型:
システム構成
CPU（クロック）
最大搭載メモリ（メモリの種類）
／二次キャッシュ
搭載ドライブ（HD／CD）
汎用拡張スロット
付属システム
サイズ（HWD）／重量
その他スペック
（付属CD-ROMの内容は機種によって異なる）

ノートブック型:
システム構成
CPU（クロック）
最大搭載メモリ（メモリの種類）
搭載ドライブ（HD／FD）
汎用拡張スロット
ディスプレイ
バッテリ
付属システム
サイズ（HWD）／重量
その他スペック

Mac Catalog 1999 現行機種カタログ

iMac 333



最低価格 158,000円　'99/4
平均価格 158,000円

32MB／HD6000／CD
PowerPC 750（333MHz）
最大128MB（DIMM×2）／512KB Backside Cache
6GB IDE HD／24倍速CD-ROM（ATAPI）
Mac OS 8.5.1
395×380×440mm／17.3kg
ビデオ表示機能：標準6MB SGRAMで最大1,670万色（～1,024×768）
インターフェイス：USBポート×2、Ethernet（10／100Base-T／RJ-45）ポート、56Kbpsモデム、16bitステレオ／SRSサラウンド入出力ポート×各1、マイクロフォン×1、ヘッドフォンジャック×2、スピーカ内蔵
付属品：キーボード、マウス、電源ケーブル、電話ケーブル、ソフトウェアインストールCD-ROM（Mac OS 8.5.1、付属アプリケーションソフトなど）、マニュアル、保証書
ボディ外装はストロベリー、ライム、タンジェリン、グレープ、ブルーベリーの5種類より選択可能

Power Macintosh G3/450



最低価格 361,000円　'99/6
平均価格 380,800円

128MB／HD9000／CD
PowerPC 750（450MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
9GB Ultra2 Wide SCSI HD／32倍速CD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.6
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Power Macintosh G3/400/DVD



最低価格 231,000円　'99/6
平均価格 242,500円

64MB／HD6000／DVD
PowerPC 750（400MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
6GB UltraATA HD／5倍速DVD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.6
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Power Macintosh G3/400/ZIP



最低価格 295,800円 '99/6
平均価格 312,000円

128MB／HD12000／CD／Zip
PowerPC 750（400MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
12GB UltraATA HD／32倍速CD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.6
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Power Macintosh G3/350



最低価格 185,600円 '99/6
平均価格 194,400円

64MB／HD6000／CD
PowerPC 750（350MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
6GB UltraATA HD／32倍速CD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.6
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Macintosh Server G3/450



最低価格 628,000円 '99/6
平均価格 628,000円

256MB／HD9000×2／CD
PowerPC 750（400MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
9GB Ultra2 Wide SCSI HD×2／32倍速CD-ROM
PCIスロット×4
Mac OS 8.6
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAM／ATI RAGE 128グラフィックカード装着済
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3うち1はUltra2 Wide SCSIカード装着済、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3（空き1または2）
付属品：AppleShare IP 6.2やSoftRAID 2.1.6などソフト多数、キーボード、マウス、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Mac Catalog 1999

Power Macintosh G3/400



最低価格 298,000円 '99/1
平均価格 298,000円

128MB／HD9000／CD
PowerPC 750（400MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
9GB Ultra2 LVD SCSI HD／24倍速CD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.5.1
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Power Macintosh G3/350/DVD



最低価格 Sold-Out '99/1
平均価格 Sold-Out

64MB／HD6000／DVD
PowerPC 750（350MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
6GB UltraATA HD／5倍速DVD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.5.1
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Power Macintosh G3/350/ZIP



最低価格 228,000円 '99/1
平均価格 228,000円

128MB／HD12000／CD／Zip
PowerPC 750（350MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
12GB UltraATA HD／24倍速CD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.5.1
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Power Macintosh G3/300



最低価格 Sold-Out '99/1
平均価格 Sold-Out

64MB／HD6000／CD
PowerPC 750（300MHz）
最大1GB（DIMM×4）／512KB Backside Cache
6GB UltraATA HD／24倍速CD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.5.1
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

PowerBook G3 400/14" 1MB



最低価格 424,000円 '99/5
平均価格 428,000円

64MB／HD6000／DVD-ROM
PowerPC 750（400MHz）
最大384MB／1MB Backside Cache
6GB IDE HD／2倍速DVD-ROMドライブモジュール
PCカードスロットType1/2×1もしくはZoomed規格PCカード×1
14.1" TFTカラー液晶（バックライト）
充電式リチウムイオン電池
Mac OS 8.6（PowerBook G3専用）
323×264×43mm／2.68kg
ビデオ表示機能：標準8MB SDRAM／ATI RAGE LT Proグラフィックカード装着済　最大1,670万色（1,024×768）
インターフェイス：USB×2、SCSI（HDI-30）ポート、16ビットステレオサウンド入出力ポート、赤外線ポート（IrTalk／IrDA）、外部ディスプレイポート（VGA）、外部TVモニタポート、Ethernetポート（10/100Base-T）×1、内部モデムポート（K56flex）、マイクロフォン、スピーカ×2
付属品：Mac OS CD-ROM、ケーブル類ほか

PowerBook G3 333/14" 512KB



最低価格 296,000円 '99/5
平均価格 297,500円

64MB／HD4000／CD-ROM
PowerPC 750（333MHz）
最大384MB／512KB Backside Cache
4GB IDE HD／24倍速CD-ROMドライブモジュール
PCカードスロットType1/2×1もしくはZoomed規格PCカード×1
14.1" TFTカラー液晶（バックライト）
充電式リチウムイオン電池
Mac OS 8.6（PowerBook G3専用）
323×264×43mm／2.68kg
ビデオ表示機能：標準8MB SDRAM／ATI RAGE LT Proグラフィックカード装着済　最大1,670万色（1,024×768）
インターフェイス：USB×2、SCSI（HDI-30）ポート、16ビットステレオサウンド入出力ポート、赤外線ポート（IrTalk／IrDA）、外部ディスプレイポート（VGA）、外部TVモニタポート、Ethernetポート（10/100Base-T）×1、内部モデムポート（K56flex）、マイクロフォン、スピーカ×2
付属品：Mac OS CD-ROM、ケーブル類ほか

現行機種カタログ

iBook



最低価格 1,599ドル '99/9
平均価格 日本での価格は9/1現在未定

32MB（SDRAM）／HD3200／CD
Power PC G3/300MHz
最大160MB／512KB Backside Cache
3.2GB IDE HD／24倍速CD-ROM
Mac OS 8.6（iBook専用）
34.4×29.4×3.15～5.2cm／約3kg
ビデオ表示機能：標準4MB SDRAMビデオメモリー 最大1,670万色（800×600）
インターフェイス：12MbpsUSBポート、Ethernet（10/100Base-T）ポート、AC電源ポート、56kモデムポート（V.90、K56flex対応）、ATI RAGE Mobility グラフィックコントローラー、16ビットステレオ端子、
付属品：Mac OS CD-ROM、電源ケーブル「YoYo」など
オプション：AirPortカード（99ドル）、AirPort Base Station（299ドル）
以上、すべて英語版の製品概要につき、日本語版の発売時には変更あり

Apple Studio Display/CRT



最低価格 59,400円 '99/1
平均価格 61,700円

17"（対角）ダイヤモンドトロンCRTディスプレイ
表示可能サイズ16"
0.25mmアパーチャグリルピッチ
解像度／垂直走査周波数：640×480/85Hz、800×600/85Hz、832×624/75Hz、1,024×768/85Hz、1,152×870/75Hz、1,280×1,024/75Hz、1,600×1,200/60Hz
走査周波数：30～85KHz（水平）48～160Hz（垂直）
コントローラー：輝度調整、コントラスト調整、消磁、水平サイズセンタリング、垂直サイズセンタリング、コンバージェンス調整、回転、糸巻き歪み調整、台形歪み調整、平行四辺形歪み調整、ズーム、モアレ調整、色温度調整
コネクター／ケーブル：DB-15ビデオコネクタ、VGA-Macアダプター
427×411×447mm／20.8kg
付属品：Appleディスプレイソフトウェア、電源コード、VGA-Macアダプタ、マニュアル、保証書
システム条件：Power Macintosh G3、Mac OS8.0以降

Apple Studio Display/Flat Panel



最低価格 157,000円 '99/1
平均価格 158,500円

15.1"（対角）TFTカラー液晶ディスプレイ
表示色数：1,670万色
視野角：120°（水平）、90°（垂直）
解像度／垂直走査周波数：640×480（60/67/72/75Hz）、720×400（70Hz）、800×600（56/72/75Hz）、832×624（75Hz）、1,024×768（60/70/75Hz）
コントローラー：ビデオモード、輝度調整、リセットボタン、OSDナビゲーション、OSD調整
コネクター／ケーブル：DB-15ビデオコネクター、ADBポート、S-video入力ポート、コンポジットビデオポート、オーディオ入力ポート オーディオ出力ポート、VGA-Macアダプター
249×399×175×mm／3.5kg（スタンド使用時381～490×399×249mm／5.5kg）
付属品：Appleディスプレイソフトウェア、電源コード、電源アダプター、フリップアウトスタンド、VGA-Macアダプター、マニュアル、保証書
システム条件：Mac OS8.0以降のPower MacintoshまたはPowerPCベースのMac OS搭載機

芸術の秋！　読書の秋！　そして、Macintoshの秋！
おすすめ書籍で、秋の雰囲気を味わってみよう！

BookMark



てやんでぇ!!　こちとらMacに関しちゃ年期がちがうってぇんでぃ！

てな具合に、花のお江戸を舞台に、ご隠居、留さん、鈴ちゃんの3人を中心とした、さまざまなキャラクターが、Macに関する井戸端会議をしながら、まじめに、そして、すちゃらかに、いろんな疑問、質問にお答えする、文士塩川泉、絵師まつむらまきおのコンビで、本誌人気連載中の『あ★かるいMac道のススメ』が単行本化された。収録されているのは、連載開始の1998年4月号から1999年9月号まで。

単行本化にあたっては、本誌掲載時の原稿に、著者の注釈が加えられており、掲載当時を振り返りながら、読めるようになっている。4コマ漫画あり、イラストあり、そして、まじめな解説あり、楽屋ネタもありで、初心者でも、ヘビーユーザーでも、誰もが楽しく読むことができる。

また、単行本だけの書き下ろしも追加されているので、『あ★かるいMac道のススメ』ファンは必見の価値あり！

表紙も絵師まつむらまきお氏のイラストが楽しい、お薦めできる一冊だ。

「あ★かるいMac道のススメ」

著者●塩川泉＋まつむらまきお著
発売元●ビー・エヌ・エヌ
ページ数●256p
価格●1,180円（税別）

今月のおすすめ

---

iMacにも対応！　インストールから設定Webサーバーの設置までを詳しく解説

本書は、iMac、G3（FireWireを搭載した機種は未対応）、PowerPC（PCI Power Macintosh）をターゲットに、Linux for PPC Japanese Edition 1.0をMacintoshにインストールし、活用するための本だ。パーティーションの設定方法から、インストール、そしてUNIXコマンドの基本操作、インターネットの接続方法、Webブラウザーの設定、電子メールの使い方などが詳しく解説されている。必要なソフトウェアは付属のCD-ROMに収録されているので、解説を読みながら、実際にインストール作業を行なうことができる。

また、Linuxをインストールするだけでなく、楽しむための解説もある。まず、ImageMagick、Electric Eyes、GIMPなどの画像を表示したり、編集したりするためのソフトウェアの使い方。そして、CDプレーヤー、MP3など、音を楽しむために解説。さらに、Webサーバー設置方法についても説明もある。

Mac OSやWindowsとファイル共有についての解説もある。Mac OSの場合は、Netatalkを使ったLinuxマシンをMac OSのファイルサーバーとして利用する方法についても詳しく解説されているので、Macユーザーにとってはうれしい一冊だろう。

「Linux for PPC インストール＆活用ガイド」

著者●まえだひさこ・西村勇亮・大津真・向井領治・天野賀章
発売元●ビー・エヌ・エヌ
ページ数●282p
価格●2,500円（税別）



今月の新刊



iMacってこうやって使うんだよ

「iMac Tips お客様相談室」

仕事場著　マガジンハウス
1,300円（税別）

実際にiMacを使っている著者がiMacユーザーのために書いた、iMacのためのTips集。ショートカットキー一覧や用語解説などもついて、初心者にはGood!



パソコン修行はつらくて楽しいもの

「まついなつきの
パソコンこんなんできまっせ」

まついなつき著　朝日新聞社　1,000円（税別）

『ぱそ』1994年1月号から1999年7月号に連載された「まついなつきのパソコンもうかりまっか」、「まついなつきのパソコンぼちぼちでんな」を再構成、加筆したもの。著者のパソコン修行の方法、経過などが楽しく読める



はじめての
プログラミングでも大丈夫！

「REALbasic使いへの道」

わたなべけんいち・MARo著
ソフトバンク パブリッシング
2,800円（税別）

はじめてプログラミングを始める人でも、簡単に学べるように、プログラミングの基礎から解説。プログラミングの楽しさを知り、さらになるステップアップを目指そう。試用期間30日のREALbasic日本語版が収録されたCD-ROM付属



3Dビギナーに最適の一冊

「Shadeトレーニングブック」

とがわ敬介著　ビー・エヌ・エヌ
2,400円（税別）

3DCGソフト「Shade」の入門書として最適なトレーニングブック。非常に簡潔にまとめられたトレーニング手順を修了すれば、Shadeで一通りのことができるようになる。ビギナー向け



プロのテクニックを盗め！

「プロフェッショナルになる！
Illustrator8 for Macintosh」

高橋正之著　きんのくわがた社
2,800円（税別）

デザイナーである著者が、プロが現場で作品を作成する流れに沿ってIllustratorの使い方のコツを指南。作例を中心にわかりやすくプロのテクニックを解説

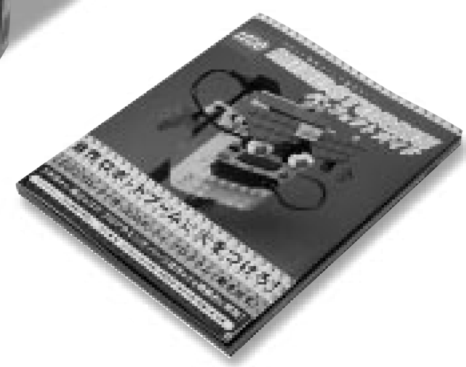


ホームページの制作には超便利！

「ホームページ素材集　Special3」

インプレス編集部編　インプレス　2,980円（税別）

「Internetホームページ用素材集Special2」の続刊。1998年9月から1999年1月にかけて発売された「作ろう！魅せるホームページマガジン」に収録された素材に新たな素材を追加し、約3,100点を収録したCD-ROM付属



LEGOでロボットを作ろう！

「ロボット開発キットで遊ぼう！
〜LEGO MINDSTORMS
パーフェクトガイド」

古川剛編　翔泳社　1,980円（税別）

LEGO社とマサチューセッツ工科大学が共同開発した話題のロボット開発キット、LEGO Mind Stormsの解説書。LEGO MindStormsは、Macintoshに正式に対応していないが、本書には、MacintoshでもMindStormsを楽しむ方法を紹介



Tips&オンラインソフトで
Mac OSを強化しよう！

「Mac OS強化読本」

牧野武文著　オーム社
1,500円（税別）

すでにMac OSを使用しているが、Mac OSの機能をうまく使いこなせない、あるいは物足りないと考えているユーザー向けの一冊

Macintosh書籍トレンド ＆ランキング '99/3

順位	書名	出版社
1	REALbasic 使いへの道	ソフトバンク
2	Old Fashinoned Macintosh	ビー・エヌ・エヌ
3	REALBASIC2.0 Standard	アスキー
4	Linux for PPC インストール&活用ガイド	ビー・エヌ・エヌ
5	Acrobat4.0でデジタルドキュメンテーション	SCC
6	Macintoshで作るLAN入門	ディー・アート
7	技あり! MacOS 8.6	オーム社
8	アクロバット教室4.0	インプレス
9	PowerBook大改造計画	ビー・エヌ・エヌ
10	Shade Professional 3Dスーパーテクニック	ソーテック

協力／書泉グランデ、T・Zoneミナミ

快適MACLIFEフォーラム通信 第2号

8月1日オープン！

MACLIFEステーションは、8月1日から快適MACLIFEフォーラムにリニューアルされた。快適MACLIFEフォーラムは、新たに読者有志により運営されるフォーラムだ。今回もまた、新フォーラムのシスオペ、寺子屋こと川崎貴志さんからリニューアル記念の大プレゼント大会の当選者を発表してもらった。

快適MACLIFEフォーラム

今月のスタッフ

川崎貴志（寺子屋）

かわさきたかし（てらこや）

■快適MACLIFEフォーラムSYSOP■
SDI01107@nifty.ne.jp

「快適MACLIFEフォーラム・オープン記念プレゼント」には、たくさんのご応募ありがとうございました。1999年08月28日午後11時の締め切り後、午後11時30分頃から行なわれた、リアルタイム会議での抽選*実況生中継も盛況（?）のうちに無事終了、この原稿を皆さんが読んでいらっしゃる頃には、ラッキーなかたがたにすでにプレゼントの品物も届いているのではないかと思います。

また、ご応募の際して、激励のお言葉に加えて、ご意見やご要望も多数お寄せいただき、本当にありがとうございました。今後のフォーラム運営の参考にさせていただきます。今後は、パレット（Web会議室）の新設などに伴う第2弾、第3弾の企画も考えておりますので、楽しみにしていてください。

*注：抽選方法とは、右手に缶ビール、黄金の左腕で発言番号とハンドルを書いた紙を愛用のAraiヘルメットに入れ、攪拌後に引き当てるというドラフトも真っ青な原始的、かつ汗くさい方法です。

というわけで、プレゼント品とその当選者名（ハンドル）の発表です。

【A-01】…（1名）　動作苦さん
BNNのオリジナル・フード付パーカー　1着
（からし色にグリーンのBNNのロゴ入り身長180センチの寺子屋でも十分着られるサイズ。思わず、プレゼント品にするのをやめてしまおうかなぁ…(ﾟ-ﾟ)＼バキと思った一品。フリーサイズ）
MacEXPO N.Y.で配られていたProduct Guide CD-ROM（日本語も表示される）
ポストペットオリジナルマウスパッド　2枚
ポストペットオリジナルシール　2枚

【A-02】…（2名）　シュリポンさん、青い鳥さん
ウインドブレーカー　フリーサイズ　1着
（赤、懐かしい雑誌、インターネット・ライフのロゴ入り、軽くて中綿入りで暖かいです）
MacEXPO N.Y.で配られていたProduct Guide CD-ROM
ポストペットオリジナルマウスパッド　2枚
ポストペットオリジナルシール　2枚

【A-03】…（1名）　POWER'Sさん
ニフティ・オリジナル・マグカップ

【A-04】…（1名）　Rabさん
ニフティ・オリジナル・Tシャツ（白、サイズM）
ニフティ・オリジナル・キャップ（黒）
ニフティ・オリジナル・マウスパッド
ニフティ・オリジナル・シール　2枚

【A-05】…（1名）　ぱぱお丸さん
ニフティ・オリジナル・Tシャツ（黒、サイズM）
ニフティ・オリジナル・タオル（オレンジとブルー）
ニフティ・オリジナル・シール　2枚

【A-06】…（1名）　ぐんさん
ニフティ・オリジナル・マウスパッド
ニフティ・オリジナル・パッド（キーボードの前に置いて使うと手首が楽）
ニフティ・オリジナル・ボールペン

【A-07】…（2名）　shimizuさん、TACさん
ニフティ・オリジナル・レターカッター
ニフティ・オリジナル・ポストイット
ポストペットオリジナルマウスパッド　2枚
ポストペットオリジナルシール　2枚

【A-08】…（1名）　Tieger Zweiさん
MacEXPO N.Y.で配られていたProduct Guide CD-ROM
ポストペットオリジナルマウスパッド　2枚
ポストペットオリジナルシール　2枚

【B-01】『PowerBook大改造計画』…（5名）　彊良さん、TOMBIさん、沼口　慶さん、今井　潤さん、流　清水さん

【B-02】　MACLIFE最新号…（5名）Minakoさん、猫牙はてなさん、TOMOさん、齊藤　浩さん、まちぞうさん

…以上合計20名様でした。

プレゼントを提供していただいたMACLIFE編集部様、So-net様、ニフティ・フォーラム部様、本当にありがとうございました。この場を借りまして、御礼申し上げます。

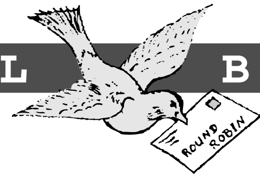
さて、来月から、やっとというか、お待たせしましたというか、各会議室の担当スタッフのレポートを…と思います。

川崎貴志（寺子屋）●本業は超零細学習塾の塾長。1995年からBNNステーションSUBSYSを務める。新装なる快適MACLIFEフォーラムのSYSOP。現在本誌の新作FreeWareのコーナーを執筆中。

快適MACLIFEフォーラム（FMACLIFE）の会議室

1	From FMACLIFE	◆お知らせ・告知・発表
3	Library Info	◆新着ライブラリ情報
5	Magazine Talk	◇Mac雑誌にもの申す
6	Tea Time	◇茶飲み話・自己紹介
7	Just Buy It!	◇欲しいものは今買おう
8	Web Satellite	◇Web情報・談義・質問
9	Trouble Rescue	◇なんでも質問・相談
11	PowerBook Club	◇PowerBookとMobile PC
12	Amusement room	◇電脳遊戯室
13	Welcome to music!!	◇まっくでおんがく!
15	Hardware A to Z	◇ハード談義とQ&A
16	Software A to Z	◇ソフト談義とQ&A
17	Auto Script Club	☆自動通信自由自在
18	PostPet保健室	☆困った時の民間療法
19	PostPet保育園PTA	☆うちの子が一番!
20	Let's Mac"Win"tosh	◇MacとWinの素敵な関係

MAIL BOX



iBook登場

iBook登場。MACLIFEのはがきもiBookの話題でうめつくされているでしょう。DOS/Vのノートを誰かに売りつけて乗り換えたいものだが……PCMCIAカードが使えないのは残念。PHSでモバイルできないと、田舎の学校の教室ではインターネットができない。各教室にLANを張って、全国の教室をインターネットで結ぶための調査を総理大臣が指示したとかニュースでやっていたけど、我が郷土羽島市は下水道もないような地域で、コンピュータはTownsとただでもらったLCが3台。無線ユニットをはずしたらPCMCIAカードが使えるのならいいなぁ、と。ともかく待望のiBookが出たことで、のどのつっかえがとれた。(岐阜県　AsahiRei　35歳　Duo 2300c)

*

待ちに待ったiBookがやっとという感じで出てきました。今年度新学期から導入を目指していたのですが、来年からは大丈夫そうです。AirPortが大変魅力的で、購入したいと思っています。1クラス20〜40人ぐらいでしょうから、1つのAirPortで40〜50台対応のPro版というのを出して欲しいと思っています。もちろん、家庭用に2〜3台接続用の安価なものというのも期待しています。(岡山県　根木慶太郎　39歳　Power Mac G3 MT300)

*

このはがきを書いている今日、iBookをニュースで見た。あわてて、インターネットでもチェック。思わず欲しくなった。SCSIや外部モニターポートがなくなっているようだが、値段が値段なので仕方がない。でも、MONOスピーカー、モニターのサイズ、取っ手のデザインなどには、もう一がんばりしてほしかった。でも、許す。はやく日本でも発売にならないかな。日本でもやっぱり、ブルーベリーとタンジェリンかしら。なんでもよい、はやく来い来い、iBook。(福岡県　おやじ　33　Power Mac 7600/120、PowerBook 5300/117)

*

私の夢は、iMacを全色そろえて、中華料理を回転させるような丸い机に載せて、くるくる回して、今日はどの色のiMacを使おうかなと悩むことです。iBookも出たので、これも並べてみたいです。まあ、iBookは2色しかないので、あまり悩まなくともよさそうですが。(静岡県　ひろくんの妻　41歳　PowerBook 5300cs)

*

iBook、ついに出ましたね。性能もいいし、コードレスでネットワークに接続できたりと面白いマシンですが、私は買わないでしょう。理由の1つ目は、なんといっても重いこと。まあ、それほど軽量化されるとは、思ってませんでしたが、PowerBook G3より重いのはちょっと困ります。それとあのデザインは、もって外に出るのにとまどってしまいます。拡張性のなさは、コンシューマーマシンなので、仕方がないし、私の使い道から考えてもそれほど重要ではないので、いいのですが。(大阪府　林重貴　27歳　Power Mac G3 MT 266、PowerBook 170)

*

iBookに期待していたんですよ、でも……。私の仕事は出張・出張・また出張の連続。使用しているのはPowerBook 5300。その重さと言ったら他言できないくらいです。PowerBook、Adapter、書類、着替えなどを含めると荷物の総重量は10kg程度になります。これを毎週毎週あっちに飛び、こっちに飛びしていると、正直言って疲れます。おかげで腰痛がひどくなるし、隣のWinユーザーのB5軽量ノートパソコンの羨ましいこと羨ましいこと……。コンセプトや「コンシューマー」の意味するところなど理解できるのですが、正直言って「期待していた」製品とは全く異なります。Power Book G3 '99はそこそこ軽いけど、抜本的な軽さじゃないし……。WinB5ノートを手に入れてFusionを入れても、PowerPC対応のソフトが動かないし……待つしかないのかな。(兵庫県　匿名希望　31歳　Power Mac 7300/166、PowerBook 5300cs/100)

*

iBook が発表になり，はじめは否定的な意見が多く聞かれましたが，次第に評価と期待が高まり始めたようです。結局，PowerBook 2400 的な製品は今後も出ないのだろうなという気がしてきました。以前 Jobs が言っていたエグゼクティブ用のマシンというのも，PowerBook '99 のことだったのだと思い始めています。実際，はじめは少し大きさを持て余しましたが，今は問題なく，職場内で持ち歩いています。職場内を持ち歩くための大きなプレゼントは，実質 4 時間持つバッテリではないでしょうか。(岡山県　安田朋則　35歳　Power Mac 7600/120、PowerBook G3/333)

期待が大きかっただけに、賛否両論の意見もそれだけパワーアップしていますね。でも、iBookは絶対売れると思いますよ。携帯電話でもそうですが、1時間しか電池が持たないのでは、使いものになりません。6時間持つのはすごいことだと思います。

表紙について

正直言って、毎号は買っていません（ゴメンナサイ）。僕がMac関係の雑誌を購入するポイントになるのは、カッコイイ表紙なんです。クールな表紙のMacの雑誌を見ると、特集内容も確かめずつい買ってる。『MACLIFE』の8号なんて、ギターがドーンとあって、コレ音楽雑誌じゃないっすか（笑）。いいよな〜。

僕が買った小さい本屋では、思いきり音楽のコーナーに置かれてました。本屋のばあさんはせめられません。(東京都　山下哲　36歳　Power Mac4400/200、6100/60)

*

MACLIFE 8月号の表紙。ブルーのギターがきれいだなぁ……、なんて思いながら、毎日少しずつ記事を読んでいました。今日、アンケートでも書こうかな、と、ふと表紙を見ると、アレ？　ギターではなくて、ウクレレじゃないですか。3年前から「ときどきウクレレリスト」の私は、絶対上達して、このiMacカラーのウクレレを購入しようと、心に決めました。毎号、毎号ステキな表紙を楽しみにしています。(埼玉県　おやびっちゃつま　35歳　Power Mac 7600)

そう、ウクレレなんです、ギターではなく。7月号から目次のページに「今月の表紙」という解説を入れ始めました。そして今月号からは、表紙をもっと楽しんでいただくために、目次のページの次に「Cover Story」というページを作りましたが、いかがだったでしょう？　表紙の雰囲気だけではなく、その意味も知っていただきたいと思います。



低価格プリンターの特集

8月号のMACLIFEとても盛り沢山の内容で楽しめました。特に低価格プリンターの特集では購入の参考にもなりました。ありがとうございました。この記事がきっかけでとうとうインクジェットプリンターの購入に踏み切れました。次回の特集はいよいよiBookですね。今からMACLIFEの発売が楽しみでなりません。（東京都　永井亜矢子　23歳　iMac Rev.B）

*

特集の「低価格プリンターできれいに印刷する」が非常に参考になりました。私は趣味でグラフィックをやっていますが、いくら本で色の勉強をしても、頭で理解しているつもりでも、あまりうまく出力ができていませんでした。でも、今回の特集は、実践的でとてもわかりやすかったです。

あと、ウケちゃったのが、「まっくやまとうた」。うまいですねぇ。タイムリーで、さらにすごいコジツケ。でもうなづける。電車の中で笑いそうになっちゃった。（埼玉県　まなみ　20歳　Power Mac 4400/200MHz）

色の問題はプロにもアマチュアにも本当に難しいですが、プリンタードライバーは大変研究されていて、感心させられます。

縦書きの美しさ

Digidigi日記を見ていて、もともとの日本語文字の設計仕様である「縦書き」の美しさを再認識しました。確かに「横文字」が沢山入るMACLIFEの場合は横書きが標準になるのはやむを得ないかも知れませんが、こういう縦書きのページが続いてくれることを期待します。（静岡県　大脇和彦　35歳　Daystar GenesisLT400+他）

雑記ンとっしゅ

「雑記ンとっしゅ」の大ファンです。奥さんの行動、おもしろすぎます。これからも頑張って下さい。（三重県　藤村敦　35歳　PowerBook G3 233/14）

作者の福山庸治さんは、Macを本当に使い込んでらっしゃるので、Macに対する愛情が伝わってきますね。普通の人である奥さんとの「ズレ」をお楽しみください。福山さんのホームページも楽しいですよ。

Mindstormsの連載

Mindstormsの記事、期待してます。この類のおもちゃは、やっぱり対戦が燃えますね。ロボット相撲みたいな。（群馬県　島田直紀　28歳　PowerBook G3 99）

*

「Mindstorms研究所」の連載が始まり、とても期待しています。「レゴ」は子供の頃のあこがれのブロックで、「Mac」は大人になってからのあこがれでしたが、Mindstormsはその両方で楽しめるのですね。子供と一緒に作品に挑戦してみようと思っています。（滋賀県　チョウトンボ　34歳　Power Mac 6300、eMate 300など）

*

Mindstormsの記事を読んでくすぶっていた少年心がよみがえりました。いつかロボコンのようなものに挑戦したいと思っていたのですが、仕事に疲れ、仕事以外でプログラミングをすることなどなくなってしまいました。胸の高まりを抑えきれず、RISを申し込んでしまいました。Windowsでもいいのですが、やっぱりMacでコントロールするのが本筋でしょう。これからの連載に期待しています。（広島県　aeolus　44歳　Power Mac 8500+G3）

*

小生67歳の時、デジタルネンド大賞を獲得。Performa 5270をいただきました。おかげさまでそれまでのSE/30からPower Macの世界に参入することができました。レゴの世界は、息子から孫へと移っていったのですが、このたび図らずも、小生がチャレンジしたくなるようなMindstorms+RoboLabのニュースを聞き、やもたてもたまらず、レゴロボットの世界に参入して、余生を送りたいと思うのです。（東京都　マッカー70　70歳　Performa 5270）

*

Macのことはもちろん重要だと思うのですが、Macを楽しむだけでなく、MindStormsやLinux PPC、REALbasicなどMacで楽しむ連載があるあたり、まさに「Mac生活」で気に入っています。（東京都　中田卓次　32歳　IIci、Power Mac 8100/100AV、Power Mac 7500/200、iMac、PowerBook 5300ce）

コンテストをやりたいなぁと著者の方たちと話しているのですが、どうでしょう？

The Car Modeling

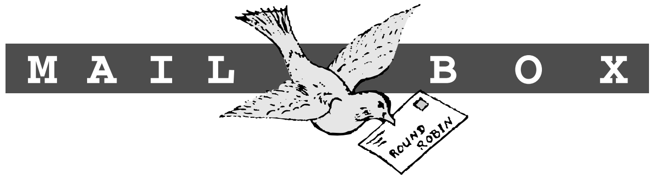
「ザ・カーモデリング」は意表をつく視点から3DCGの描き方を教えるという風ですごくいいと思います。これからも色々な車を描いて欲しいと思います。（神奈川県　マシンガー　30歳　Performa 6310）

Macのデザイン

最近iMac模倣パソコンが米国だけでなく日本でも訴訟になってるようですが、自動車なんかでも昔から日本を含めたアジア諸国は欧米の模倣をして成長してきた歴史があるだけに、「歴史は繰り返す」という気がします。ちょっと前までのMacOSライセンス機がOKだった時期なら、おそらくもっと多様で発展的な模倣が行われたんでしょうが、安価なDOS/Vパーツを使って換骨奪胎した造形だけの模倣品がやたらと出てくるとアジア人として恥ずかしい気分になります。

Apple側もどうせ模倣されるなら、自動車のピニンファリーナなどのようにデザインを供給するApple Designライセンスを作ったらどうかと思いますけど、どんなもんなんでしょうね。（静岡県　大脇和彦　35歳　Daystar GenesisLT400+、PowerBook 550c, Macintosh Portable）

Mac OSのルック＆フィール以来の大きな裁判になりそうですが、アップルには是非勝って欲しいですね。



小学生のMacユーザー

（ほぼ）毎月、MACLIFEを楽しみにしています。（すいません、毎月でなくて…）　僕は、2〜3歳のころからMacをいじってます。僕のおばさんが仕事用に持っていたので、遊びに行った時にキッドピクス等で絵を書くぐらいだったのですが、小学2、3年の頃におばさんのお古の「ColorClassic」をもらって、それをいじっていました。そしてそれにくっついていたのが「MACLIFE」だったのです。

はじめは、表紙に花の写真があったので（1996年3月号、No.91）、母の趣味の本かと思っていました。最初は、書いてあることがわからず、戸惑いましたが、読むうちに、だいぶわかるようになりました。そして、小学4年になって、知人（大人の人です）から今使っている、「Macintosh「fx」をもらって、今のようにいじっています。したがって、わが家では、パソコンにはあまりお金をかけてないことになります。わが家では、新しいMacをかう余裕などありません。

最近はMACLIFEの内容にもついていけません。どうか、僕のようなマックユーザーでもわかるような記事をよろしくお願いします。（福岡県　尾鶴亮　12歳　Macintosh「 fx、ColorClassic）

マス媒体としての雑誌の宿命として新しいものに重点が行きがちなのはいなめませんが、尾鶴さんのような読者がいることを忘れないように、できるだけ昔のMacのことも取り上げ、小学生にも楽しんでもらえるページも考えて行きたいと思います。

バージンMacユーザー

はじめまして。バージンマック おばさまです。MacとWindowsとのアクセスについてもう少し知りたいです。私はWindowsからMacに乗り換えました。Windows歴は10年ですが、Macは初めてです。会社ではWindowsを使っています。

私にもMacを使いこなせるでしょうか？　PowerBook G3 400MHzが来るのはたいへん楽しみですが、Windowsとのアクセスが不安なおばさまでした。（広島県　バージンマック おばさま　47歳　PowerBook G3 400MHz）

Windowsを10年使われたのであれば、もうぜんぜん大丈夫だと思いますよ。不安は、会社のWindowsを使いたくなくなることかもしれません。

ベテランMacユーザー

Mac歴を問われるたびに考えさせられる。私がMacを知り、初めて触ったのは、マニュアルが英語のみで「近日、日本語マニュアルが入手可能」という時だった。たしかSEだったと思う。フロッピーディスクの差込口が2つあった。スキャナーも同時に買った。本体とプリンターだけでも100万円程度だったと記憶している。その当時から、すでにドローソフトがあって、結構使った。しかし、画面上は英語ばかりで、大学出の新入社員が1人だけ楽しそうに使っていたのが思い出される。使いやすくなったナー。（奈良県　川西康彦　57歳　Power Mac 7200/90）

使いやすく、そして安くなりましたね。

PowerBook G3が欲しい

PowerBook G3'99が手に入らない！　発売日前から予約していたにも関わらず、いまだに手に入りません。先日、予約してある販売店Tから電話があり、「入荷は二週間先かもしれないけど、2カ月先かもしれない」と言われました。

ちょっと怒ってます。地方だからよくないのでしょうか？

iBookの発表後、iBookの購入を決意した友人が2人ほどいます。Macユーザーに仲間入りしようとしている、友人達にこんな思いはさせたくありません。Appleさんには是非とも頑張っていただきたいものです。（静岡県　スピードウェイ　21歳　Power Mac 8500/120）

＊

これまで5300csを使用していましたが、この度新PowerBookを購入しました。やはり快適です。その快適さはもはや蜜の味で、寝ても覚めても手離せなくなってしまいました。というかやっとMacで当たり前のことができるようになったと思います。以前はこうではなかった。5300の本体などはクリック部分が壊れたり、背面のカバーが簡単に取れてしまったり、液晶の枠がじわじわとはがれてきたりと散々でした。一時期のOSも、やたらエラーやフリーズが多く、泣くに泣けない事態を招いたことはみなさんも経験がおありかと思います。

ところがなんとしたことでしょう。デザインを一新したあのG3あたりから何か目覚ましく発展を遂げたMac。貴誌を読むにつけその購買意欲をそそられ、ついには私もG3に手を出してしまった……。巷で「本体が大き過ぎ」「女性の手には遠すぎるトラックパッド」「それでも重たいPowerBook」と陰口を叩かれていますが、実物に触れて決してそんなことはないことに気づきました。いえそれ以上に創作意欲を沸き立てられるこのデザインと快適なスピード。MacでDVDを観賞するこの悦楽。ジョブズ氏が戻って来たことは正解だったのでしょう。

パソコンでできることのほとんどすべてを、私は今このPowerBookで実現しています。そしてこの喜びが一過性のものでなく永続的なものである事をMacは証明してくれました。

残念な事は、この製品を購入する際ショップから「1〜2カ月の待ちになると思います。もしかするとそれ以上になるかも…」という返事。その後すぐ「キャンセルが出ました。運が良かったですね」と言われ幸運にも待たずに購入できたのだが、このようにMacを購入の際「待ち」になる事が多く、その流通や製造に関してどのようになっているのか、ショップでも把握出来ていない状況がある。多少の疑問を抱かざるを得ない。（佐賀県　西田カツオ　42歳　Power Mac 4400/200 PowerBook G3 400）

メーカーにとって、一番難しいのは、在庫管理ですね。あんなに売れた「たまごっち」も最後は在庫で赤字になってしまっては、何のための販売だったのかということになります。PowerBook G3 については、最初の不評と後からの好評の差があまりにも大きかったので、生産計画が確定しなかったのでは？

MAIL BOX



「Virtual MACLIFEにもBBSができました!」

MACLIFEのホームページ「Virtual MACLIFE」が、さらにリニューアル。自由に討論できる「MACLIFE会議室」もできました。その中に「MailBox」のコーナーもできました。MACLIFEに対するご意見、最近思ったこと、Macについての思いなどを聞かせてください。

また、「MACLIFE会議室」の中の「特設会議室」内に「iBook特設会議室」がオープン。話題のiBookについてのご意見も募集中です。

さらに、「On the Net」の青柳美奈子さんのプロモーションビデオがストリーミングムービーで見られるようになりました。

URLは

http://www.bnn.co.jp/MACLIFE/



MACLIFEの記事についてのご意見やあなたのMac体験についてもお聞かせください

「From a new world～世界のファインダーから～」

Reporter 大募集！

「From A New World～世界のファインダーから～」では、誌面に登場してくださる海外在住のMacユーザーを募集中。現地のMac事情やインターネット事情、ハヤリものや日本とはちょっと違う海外の常識などを聞かせてください。

また、お友達の紹介も大歓迎です。あなたのMac仲間で海外に住んでいる方はいませんか？自薦他薦は問いません、ふるってご応募ください。

☆応募要項

住所、氏名、年齢、職業、電話番号、E-mailアドレスを明記し「世界のファインダーから」募集係までお便りください。お友達の紹介の場合は上記の項目のほか、ご紹介いただく方の氏名と連絡先（E-mailアドレスまたは電話、ファックス番号）に海外在住歴をお書き添えください。

宛先：〒102　東京都千代田区九段南2-7-6
(株)エクシードプレス
MACLIFE編集部
「世界のファインダーから」
募集係

また、E-mailでもご応募できます。その場合は、
maclife@bnn.co.jp
までお願いします。

PRESENT

●「MACLIFE」No.132/8月号
当選者発表(敬称略)

コニカフォトジェットペーパー Photolike QP　5名
東京都　永井亜矢子
神奈川県　丹野あかね
埼玉県　田浦　茂
宮城県　中橋　康
宮城県　及川雄也

B's Recorder GOLD　2名
山梨県　稲岡　茂
愛知県　橋本昌紀

Video Builder Mac　1名
兵庫県　岡本健太郎

iMac コンピューターカバー　1名
大阪府　前羽良孝

Mac コンピューターカバー　1名
兵庫県　モンタージ・シムズレイリー

ピナオプション「コキンチョウ」　1名
千葉県　末永理恵子

ピナオプション「アカカナリア」　1名
埼玉県　漆原美保

SUPER GU 紙のイメージ　1名
岐阜県　堀尾徳武

Pascal Write Ver.2.0　1名
新潟県　乙川正三郎

Mariner-J Ver.3.1　1名
佐賀県　西田カツオ

前号の訂正

MACLIFE No.133／9月号において以下のような誤りがございました。訂正してお詫びいたします。

▼P.108の「フライトシミュレーター大全」におきまして、「Fly!日本語版」の発売元(株)P.&A.の電話番号が間違っていました。正しくは042-525-9501です。また、説明文中にあるMac／Windowsのハイブリッド版は、Mac、Windows別々のパッケージに変更されました。ご注意ください。

▼P.142の「Present」ページで、株式会社アジェンダの問い合わせ先が代表電話になっていました。専用の問い合わせ先は、011-700-2161です。

▼P.164の「CD-ROMレビュー」のコピーライト表記に誤りがありました。「1997　小野里公成」ではなく、正しくは「1999　小野里公成」です。

▼P.258「SOFTWARE Ranking」のマルチメディア部門で「STRATA VISION 3D 5.5」の価格が48,000円と掲載されていますが、正しくは24,800円です。

関係各位にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

MACLIFE No.132／8月号において以下のような誤りがございました。訂正してお詫びいたします。

▼P.185の(株)アクト・ツーのACTION GoMac 2.0Jの問い合わせ先URLは、正しくは、http://www.act2.co.jp/です。

関係各位にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

『MACLIFE』次号予告

速報 iBook、いよいよ日本発売！

iBook日本上陸！ 緊急レポート

9月7日、千葉県幕張メッセのWorld PC Expoで、話題のiBookが日本初お目見え。そして、発売日、価格、販売店が決定した。最新情報をお伝えする。

速報 スパコン並のMac登場！

Power Mac G4 徹底研究

8月31日、サンフランシスコで行なわれたプリプレスの世界最大のイベントSeybold Seminarsで、Power Mac G4が発表された。その実力、有効性、ハードウェアデザインの魅力、日本での発売予定などをお伝えする。

特集 秋だから……

「本」をめぐる冒険

PowerBookにiBook、電子ブックにWebマガジンなど、「Macと本」をめぐる話題を特集。Macユーザーらしい本とは？

特集 Mac OS 9登場？

Macの最新OS環境

10月登場予定のMac OS 9はどうなるのか？　これまでのロードマップ、Seybold Seminars in SanFranciscoでの発表などを元に、大胆予想。

➡集中レポート

Photoshopの科學 プリンター研究班

11月号は10月18日(月)発売、
定価は980円です。

◆掲載記事は予告なく変更することがあります。

予約は，(株)ビー・エヌ・エヌ　販売部　TEL.03-3238-1622

MAC LIFE

編集後記

●好評連載中の「あ★かるいMac道のススメ」が単行本になった。アップル社の復活は、江戸時代にもあったんですねぇ、ご隠居。塩川＆まつむらコンビのパラレルワールドをお楽しみください。　　（とよ）

●その昔、映像関係の仕事をしていたが、その時に制作した映像をストリーミングにしてみようかと密かに計画をたてている。自分のホームページに、さりげなく公開。でも、AVじゃないよ。Wow!（タカアキ）

●「G4は来年」ってAppleが言うからPower Mac G3を買ったのが8月初旬。それから1カ月もしないうちに、出てきたじゃんかよぉ！　たとえ身の破滅になろうとも買い直すしかないでしょ。ねえ？（KenG）

●スカパーの「pbs」は帰ってきた「ポッパーズMTV」といった感じで、往年のピーター・バラカンファンには嬉しい限り。先日はなんとまる1時間ライ・クーダー特集。やっぱりピーターは偉い！（TOSH）

●富山の日本自動車博物館に行ったとき、古い英国車に心を奪われてしまった。日本にはここ以外なさそうだから、向こうから持ってくるしかないか。Traction Avantを手放したばかりなのにね。　　（いっぺ）

●夏前に生まれた仔猫も夏を乗りきり、ひとりだちしたようだ。京極夏彦『百鬼夜行─陰』、野尻抱介『私と月につきあって』などを読む。荻原征弥『竜剣伝説3』は6年ぶりの続編で驚いた。　　（よた）

●スカパーの『ひょうきん族』が面白い。が、実は10数年前の番組らしい。どうりでビートたけしも若いわけだ。まぁ、当時は国営放送のFrance2の番組しかみられない環境だったのだから仕方がない。（gas）

●Penny HardawayがPheonix移籍決定で来期のWestern Conferenceは熱くなりそうだ。一方のEastはちょっと年寄りばかりで、ちょっとつまらなそう。米国経済の縮図を見るようだ。　　（しお）

●先日、フランス人に「発音がいいね」と言われ、嬉しくなった。これでもう、おしゃれタウンのカフェに行ってもおびえることなく、鼻歌交じりでカフェオレさばきが披露できるってもんだ。ほんとか？（愛）

●秋葉原で道行くMacユーザーにiBookについて聞いて歩いた。ナンパみたいだな、と思った。初めは恥じらいをもってたけれど、そのうち「ねぇ彼女ぉ〜」と言ってる自分に気が付きハッとした。多謝。（雨）

●先日、時間つぶしにふらっと入った東京アイマックス・シアターはヒットでした。幕張のドーム・シアターも迫力ありますが、3Dメガネで観るCGは物の動きも現実的で、スピードに酔ってしまいました。（kuni）

Macware Selection INDEX

Soft Ware

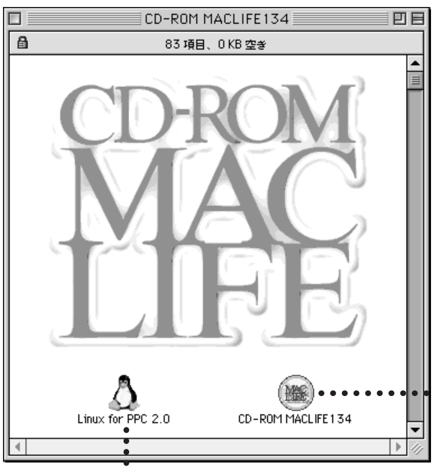
Hard Ware

G U I D E

CD-ROM MACLIFEの楽しみ方

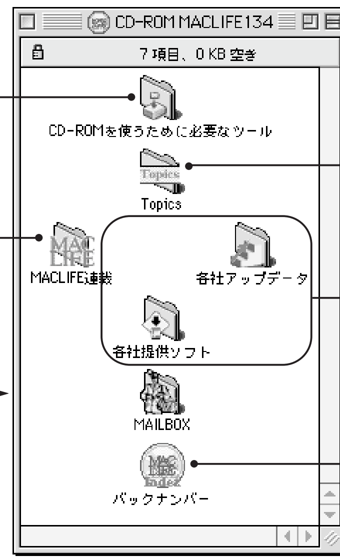
収録ソフトウェアを使うための準備と楽しみ方

お知らせ●今回のCD-ROM MACLIFEは、最新版のLinux for PPCを収録した関係で、「定番フリーウェア100」「Apple提供ファイル」「最新Webブラウザ」などのデータは収録されておりません。次回は、いままでどおりデータを添付する予定です。



【2】『CD-ROMMACLIFE』『Linux for PPC 2.0』

今月はCD-ROMMACLIFEとLinux for PPC 2.0Jを収録している。2つのアイコンの下に『RedHat』フォルダーがあるが、これはLinuxインストールの際に必要なフォルダーなので、触らないように注意していただきたい。



【1】CD-ROM MACLIFEを利用するのに必要な圧縮／伸張ツールなどのソフトウェアが収められている

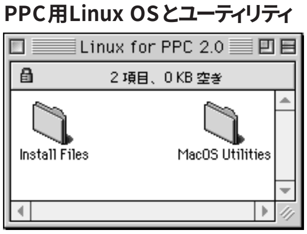
【2】今月のCD-ROM MACLIFEのTopicsを収録しているフォルダー

【3】連載記事に関連したデモ版、サンプルなどのソフトを収録

【4】各メーカーから提供されているデモ版やアップデーターを収録

【5】前号までのCD-ROM MACLIFE のインデックス

**【3】『Linux for PPC 2.0』フォルダー
PPC用Linux OSとユーティリティ**



今月はPPC用Linux OSと、インストール後に必要な圧縮／解凍ツール、ディスク関連ユーティリティなどが収録されている。

**【4】『MACLIFE連載』フォルダー
本誌と連動した各種ソフトウェアとファイル**



MACLIFEのレギュラーページと連動したフォルダー。記事で紹介したソフトのデモ版、サンプルデータ、フリーウェアなどが収録されている。

**【5】『バックナンバー』フォルダ
クイックサーチで過去のCD-ROMを検索**



クイックサーチデモ版を利用した検索システム。過去のCD-ROM MACLIFEを調べることができる。クイックサーチリーダを起動し、「カタログ」メニューの「カタログを更新」を選択すれば，準備完了。左のウインドウのCD-ROMのナンバーを選択すれば、その号の内容が表示され、「検索」メニューの「データベース内を検索」を選べば、記入した文字列を含んだファイルが何号に収録されたか検索できる。

CD-ROM MACLIFEは，『MACLIFE』本誌とリンクした内容をCD-ROMで提供するものである。特集や連載の関連ファイルなど，数多くのデータが収録されている。また、各社提供によるデモ版やアップデーターも収録している。

最初に行なうことは？

CD-ROM MACLIFEの利用にあたっては、Mac OS 7.6.1以降をインストールした、68040／68LC040以上搭載のMac（24MB以上のメモリを搭載）、2倍速以上のCD-ROMドライブが必要になる。推奨する環境としては、インターネットに接続できるPowerPC搭載Macおよび互換機（32MB以上のメモリを搭載）。OSはインターネット系のソフトウェアともっとも親和性が高いMac OS 8.1を推奨している。

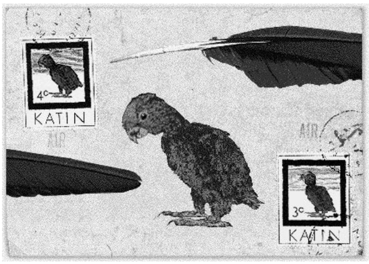
CD-ROM MACLIFEをCD-ROMドライブに入れると、自動的にウィンドウが開く。まずは『CD-ROMを使うために必要なツール』フォルダのなかに入っている圧縮／伸張ツール「StuffIt Expander」と「MacLHA」、ディスクイメージのファイルをマウントする「ShrinkWrap」が収められているので、これをハードディスクにインストールする。

今月号には「StuffIt Expander 5.1J」が収録されている。StuffIt 5.0で圧縮されたファイル圧縮効率がいいため、フリーウェアなどでStuffIt 5.0形式のファイルが増えてきている。StuffIt 5.0形式のファイルはStuffIt Expander 5.0でしか解凍できないので、インストールしておくことをお薦めしたい。StuffIt Expander はStuffIt、Compact Proのアーカイブ、BinHex、MacBinary のデコードに対応している。

CD-ROM MACLIFE今月の目玉
セレモニー・オブ・イノセンス／DragonCrash V1.0／Psion Boy r2.01／Kaleidoscope 2.2ほか



セレモニー・オブ・イノセンス

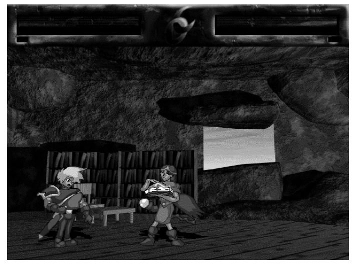


収録場所：『CD-ROM MACLIFE』
→『Topics』フォルダー

インタラクティブなアートワークと幻想的な音楽で綴るマルチメディア作品。製作総指揮はピーター・ガブリエル。CD-ROM MACLIFEの『Topics』フォルダーに収録されている。

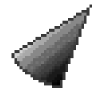


DragonCrash V1.0

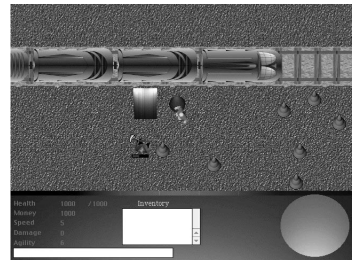


収録場所：『CD-ROM MACLIFE』→『MACLIFE連載』
→『Game Now』→『GameOnline』フォルダー

対戦も楽しめる2D格闘ゲーム。キャラクターは12人のうちから選択することができる。このソフトは『Game Now』フォルダー内の『GameOnline』に収録されている。

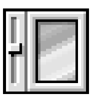


Psion Boy r2.01

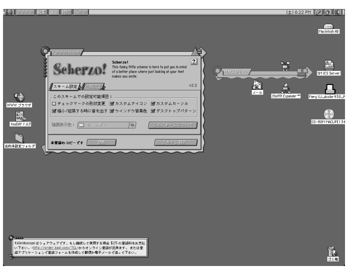


収録場所：『CD-ROM MACLIFE』→『MACLIFE連載』
→『Game Now』→『GameOnline』フォルダー

リアルタイムRPG。攻撃よりも逃げることに主眼を置いている。このソフトは『Game Now』フォルダー内の『GameOnline』に収録されている。Mac OS8.6環境が必要。



Kaleidoscope 2.2



収録場所：『CD-ROM MACLIFE』→『MACLIFE連載』
→『Kaleidoscope』フォルダー

デスクトップに自分好みのデコレーションを加えることができるユーティリティ。サンプルのスキームも付属している。このソフトは『MACLIFE連載』の『Kaleidoscope』フォルダーに収録。

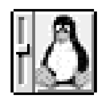


あ☆かるいMac道のススメ

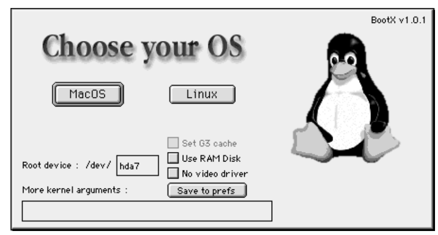


収録場所：『CD-ROM MACLIFE』→『MACLIFE連載』
→『あ☆かるいMac道のススメ』フォルダー

今月で19回目を迎えた連載『あ☆かるいMac道のススメ』のDirectorムービー。このムービーは『MACLIFE連載』の『あ☆かるいMac道のススメ』フォルダーに収録されている。



Linux for PPC 2.0 2.0J



収録場所：『CD-ROM MACLIFE』
→『Linux for PPC 2.0』フォルダー

ソースコードが公開されているUNIIX用OSのPower Mac版。インストールする際は本誌記事を参照して作業してほしい。CD-ROMトップの『Linux for PPC 2.0』フォルダーに収録。

そのほかの注目ソフト

・**DownDown DX 1.6.5**：
『MACLIFE連載』→『免許皆伝』フォルダー
・**FaceSpan 3.0 DEMO**：
『MACLIFE連載』→『AppleScript』フォルダー
・**キューティマスコット++**：
『MACLIFE連載』→『マはマスコットのマ』→『マスコットキーウェア』フォルダー
・**キューティマスコットJr.**：
『MACLIFE連載』→『マはマスコットのマ』→『マスコットキーウェア』フォルダー

読者メールの受け付け

MACLIFEでは、読者はがきのかわりに電子メールでもアンケートやプレゼント応募、資料請求、ご意見ご要望を受け付けている。CD-ROM MACLIFEの『MACLIFE連載』フォルダーの『MAILBOX』フォルダーのなかにある「読者メール&資料請求テンプレート」をメールの本文にペーストして必要事項を記入し「maclife@bnn.co.jp」宛に送信してほしい。このとき、メールの題名は「readers No.134」としてほしい。応募は1人1通まで。また、一般のご意見、ご要望、投稿などもこのアドレスで受け付けている。Mail Boxに掲載されることもあるので、匿名希望の場合は明記のこと。

また、本CD-ROMに対する質問や要望などは「cd-rom@bnn.co.jp」宛に送ってほしい。

編集部宛のご意見は：

maclife@bnn.co.jp

CD-ROMについてのご意見は：

cd-rom@bnn.co.jp

●動作環境

ハードウェア	68040／68LC040以上搭載のMacintoshおよび互換機。24MB以上の搭載メモリ、2倍速以上のCD-ROMドライブ
OS	Mac OS 7.6.1以上

●推奨環境

ハードウェア	PowerPC搭載Macintoshおよび互換機 32MB以上の搭載メモリ、4倍速以上のCD-ROMドライブ
OS	Mac OS 8.1
その他	インターネットに接続できる環境

「MACLIFE10月号付録CD-ROM」インストール手順

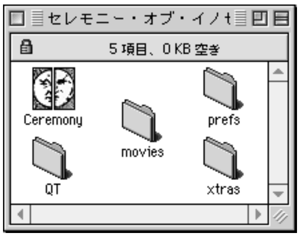
MACLIFEの付録CD-ROMには、以下のようなソフトの体験版、試用版を収録している。

セレモニー・オブ・イノセンス デモ版

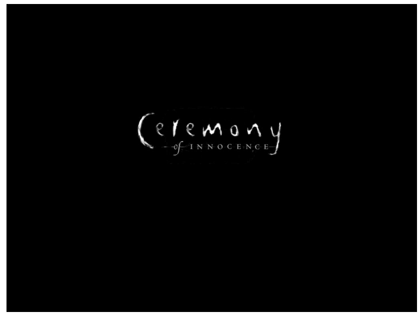
フォトン・ラボ

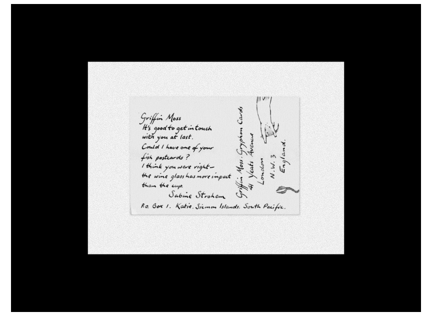
http://www.photon-lab.co.jp/

❶「Topics」フォルダー内の「セレモニー・オブ・イノセンス」フォルダーを選択し、「Ceremony」アイコンをクリックする



❷今回収録しているのは「The Falcon」「The Gryphon」「The Sphinx」の3種類。遊び方は本誌48ページの紹介記事を参照していただきたい

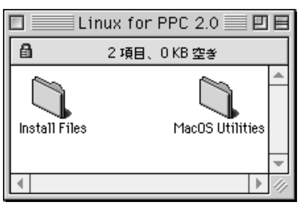




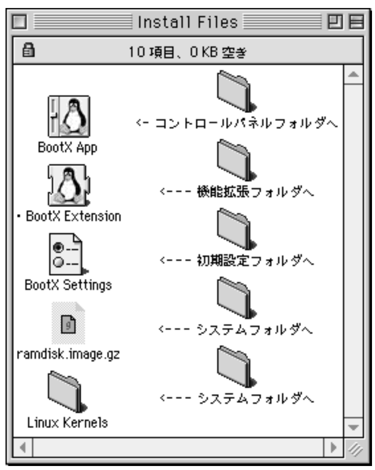
Linux for PPC 2.0

●PPCカード搭載の68K Macintoshは動作不可
●NuBus搭載機種のMacは別途MkLinuxが必要
●HDD空き容量500MB以上　推奨1GB以上
●メモリ64MB以上

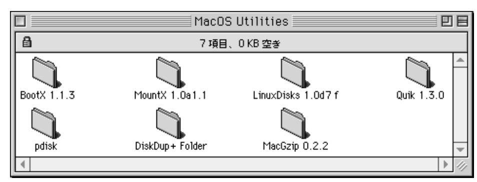
❶集中レCD-ROMトップの「Linux for PPC 2.0」フォルダーにある「Install Files」をクリックする



❷「Install Files」フォルダーの指示に従って各エクステンション・初期設定をシステムフォルダー内の所定の場所にドラッグ＆ドロップする



「MacOS Utilities」フォルダーにはLinux OS導入後にあると便利な各種ユーティリティを収録している。必要に応じて活用してほしい



DragonCrash V1.0

DRAGON SOFTWARE



640×480のモニターサイズと、256色環境でのプレイを推奨している



❶「MACLIFE連載」フォルダー内の「Game Now」→「GameOnline」を開いて「DragonClash Folder.sit」を解凍する



❷「Flash 4 Player」解凍が終了したら「DragonClash V1.0」アイコンをクリックする

CD-ROM収録
アップデータドライバ・ソフトウェアリスト

注意●今回のアップデーターの収録は、Linuxを収録した関係で、アップデートされたデーターのみを収録しています。その他のデーターが必要な場合は、前号のCD-ROM MACLIFEを利用してください。

●インタウェア
★MotionCam Ver.1.1
★PicPom TV PCI リリース2 B&W専用
★PicPom ZV PowerBook G3専用（233/12"、300/14"、333/14"、400/14"）
★PicPom ZV PowerBook G3専用（233/14"、266/14"）
http://www.interware.co.jp/
TEL 03-5411-8010

●インフィニシス
★スクリーンスタジオ2.1（PPC） アップデータ
★スクリーンスタジオ2.1（68K） アップデータ
http://www.infinisys.co.jp/
TEL 022-216-4038

●NEC
★AtermIT40/D用ファームウェア
★IT40らくらくユーティリティ
★IT40/Dマニュアル
パソコンインフォメーションセンター
http://www.pc98.nec.co.jp/
TEL 0120-60-9821

●エプソン販売
■デジカメユーティリティ
★プリントマークソフト Ver.2.02J
http://www.i-love-epson.co.jp/
エプソンインフォメーションセンター
TEL 011-222-7931（札幌），022-214-7624（仙台），0424-99-7133（東京），052-202-9531（名古屋），06-6399-1115（大阪），082-240-0430（広島），092-452-3942（福岡）

●キヤノン販売
■スキャナ
★ScanExpert FS Ver3.6
http://www.canon-sales.co.jp/
TEL 043-211-9330／03-3455-9544

●日本ヒューレットパッカード
■インクジェットプリンタ日本語版
DeskWriter Series 6.04
DW 300 Series 5.11
HP DW/DJ 300 Series v6.0.3
DW600 Series 9.4.1
DJ 800 Series 9.4

■インクジェットプリンタ英語版
DeskWriter 500 Series 6.0.4
DW 300 Series 5.11
HP DW/DJ 300 Series v6.0.3
DW 600 Series 9.4.1
DW 800 Series 9.4

■日/英両システム
HP DeskJet USB Driver 1.0.1

■レーザープリンタ
LaserJet 4L インストール
LaserJet 4PJ インストール
LaserJet 4LJ Pro インストール
LaserJet 5L/6L インストール

■スキャナ
SJ4sNewControlPanel
DeskScan II2.4E
HP ScanJet Copy 2.01
カスタマーサポート・センター
TEL 03-3335-8333（東京）
06-6838-1155（大阪）

●ビー・エイチ・エー
★B's Recorder GOLD（PowerPC）1.0.3アップデータ
★B's Recorder GOLD（USB）1.0.3アップデータ
★B's Recorder GOLD（68K）1.0.3 アップデータ
(株)メディアヴィジョン
TEL 03-3263-0566

●富士写真フイルム
★PG4000 Ver.2.0.7J
★PG3000Ver.1.0.7J
お客様コミュニケーションセンター
TEL 03-3406-62981

●ボイジャー
★T-Time v2.0.1 アップデータ
TEL 03-5467-7070

●マクロメディア
★Director 7.0.2Jアップデータ
（株）アスキー
TELL 03-5351-8652
（株）システムソフト
インフォメーションセンター
TEL 092-752-5264

●ミノルタ
★DimageScanDual 2.1.0J
★DimageScanSpeed1.0.2J
お客様商品相談窓口
TEL 03-5423-7555／06-6271-2641

●ヤノ電器
★SCSI Device Pro2.3.2アップデータ
★USB MO 1.0.2アップデータ
★FireWire Utility 1.0.4アップデータ
★USB FD1.2.2アップデータ
カスタマサポート
TEL 078-993-0010

収録場所：『CD-ROM MACLIFE』
→『各社アップデータ』フォルダ

1999 10
No.134

CD-ROM MAC LIFE

●動作環境
漢字Talk7.6.1以上（Mac OS 8推奨）
搭載メモリ24MB（推奨32MB）
13インチモニタ以上
32,000色表示
倍速CD-ROMドライブ以上

●万一、CD-ROM MACLIFEが破損していた場合のお問合せ
(株)ビー・エヌ・エヌ販売部
TEL 03-3238-1622
（月～金曜日の9：30～17：30）
sales@bnn.co.jp

Linux for PPC 2.0

セレモニー・オブ・イノセンス デモ版

『MACLIFE』連載
Game Online●DragonCrash V1.0／Psion Boy r2.01 ほか
あ★かるいMac道●オリジナルムービー
Macware Selection

各社最新アップデータ多数収録
●インタウェア（MotionCam Ver.1.1、PicPom TV PCI リリース2 B&W専用、PicPom ZV PowerBook G3専用（233/12"、300/14"、333/14"、400/14"、PicPom ZV PowerBook G3専用（233/14"、266/14"））／インフィニシス（スクリーンスタジオ2.1 アップデータ）／NEC（・MultiReader 600U用iMac対応スキャナドライバモジュール、AtermIT40/D用ファームウェア、IT40らくらくユーティリティ、IT40/Dマニュアル／エプソン販売（プリントマークソフト Ver.2.02J）／キヤノン販売（ScanExpert FS Ver3.0）／ビー・エイチ・エー（B's Recorder GOLD（PowerPC）1.0.3ほか）／富士写真フイルム（PG4000 Ver.2.0.7J 、PG3000Ver.1.0.7J）／ボイジャー（T-Time v2.0.1アップデータ）／マクロメディア（Director 7.0.2Jアップデータ）／ミノルタ（DimageScanDual 2.1.0J、DimageScanSpeed1.0.2J）ほか

使用条件